CYBERSTRATEGE

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

LA PATRIE EN DANGER
Les armées de la Révolution

REDS !
Rouges contre Blancs

Mc PHERSON RIDGE
Scénario pour DBG

DBM
Les armées barbares

N° 44
BIMESTRIEL
MAI-JUIN 2002
France métro. : 5,95 € (39FF)

DOM : 6,40 € - BEL : 6,06 € (285 FB) - CAN : 8,95 $ CAN

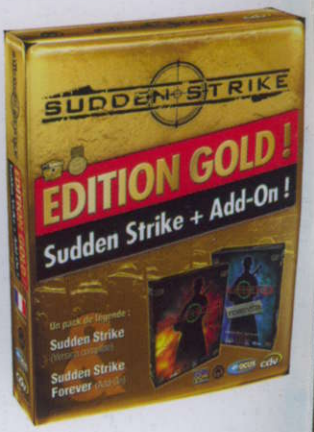
Batailles pour la Nouvelle-France

L 19567 - 44 - F: 5,95 € - RD

LE MUST DE LA STRATEGIE SUR PC ET SON ADD-ON

SUDDEN STRIKE

EDITION GOLD



CDV ET FIREGLOW PRÉSENTENT
LE JEU MYTHIQUE ET SON ADD-ON
DANS UNE ÉDITION UNIQUE
SUDDEN STRIKE GOLD
DISTRIBUE PAR FOCUS HOME INTERACTIVE

STRATÉGIE TEMPS RÉEL SUR PC
TOUTES LES INFOS, DÉMOS, VIDÉOS
ET COMMUNAUTÉ SUR
SUDDENFRANCE.COM
LE SITE OFFICIEL FRANCAIS

CD PC

FOCUS HOME INTERACTIVE

cdv

ORDRE DE BATAILLE N° 44

MAI-JUIN 2002

CALENDRIER : Toutes les manifestations **Journal de marche**
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés **4**
ANALYSE : *REDS !*, GMT **8**
CAMPAGNE : Les armées de la révolution **10**
LES BARBARES À *DBM* + SCENARIO **16**
ART DE LA GUERRE : La France de Philippe-Auguste **20**
ENCART-JEU : *BATAILLES POUR LE CANADA*
notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions **30**
SCENARIO DBG : Le premier jour à Gettysburg **40**
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines **42**
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire **44**
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures **46**
CYBERSTRATEGE : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton **52**
LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte
Barbarossa 1941, Comptes rendus, Les petites annonces.

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de *VaeVictis*

Couverture G. RAVA

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Gabrielle Deprez, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Alexandre Thers, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Antoine Poggioli
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Gabrielle Deprez.

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistante commerciale : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09
Attachée commerciale : Marie-Laure Garnier. Tél : 01.40.21.75.34
Accueil : Priscilla Musselaya. Tél : 01.40.21.18.20
Abonnements : Gaël Prade : 01.40.21.07.84 Samira Karkour : 01.40.21.07.76
VPC : Françoise David : 01.40.21.17.96

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 31 € / 203,35 FF.
UE et autres pays : 37 € / 242,70 FF.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP. tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 182 938,82 €, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

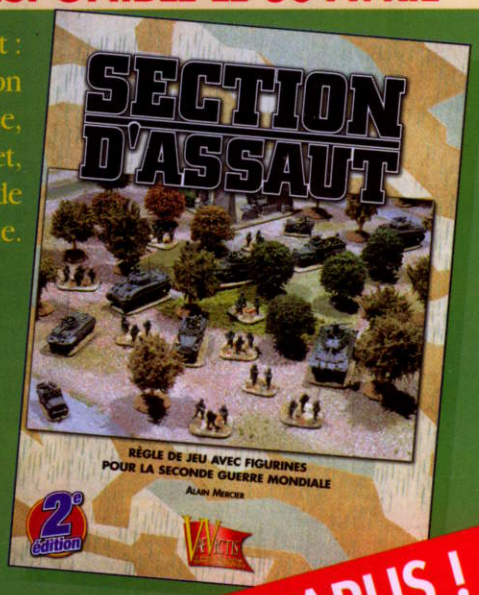
DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Diffusion pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, Avenue Van Kalken,9. B-1070 Bruxelles. Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09. Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21 E-mail : press@tondeur.be
Abonnements :
6 numéros : 38,80 € port compris
12 numéros : 77,59 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2002. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*
Imprimé en France, *Printed in France*

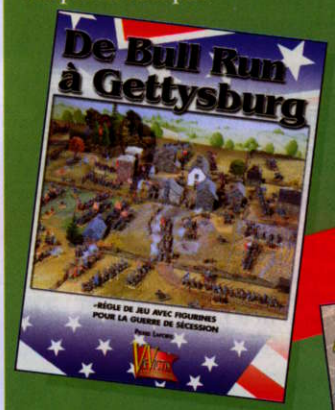
VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente

SECTION D'ASSAUT II ARRIVE !
DISPONIBLE LE 30 AVRIL

Section d'assaut II c'est :
une nouvelle version entièrement remaniée, un système de budget complet, huit nouveaux scénarios de l'Europe au Pacifique.



Avec *DBG*, rejouez toutes les grandes batailles de la Guerre de Sécession. Créez vos propres engagements grâce à une règle simple et ludique.



ILS SONT PARUS !

Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
De Bonaparte à Napoléon
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE

Avec le livret n° 1 des listes d'armées pour *DBN*, revivez les premières batailles du jeune Bonaparte.

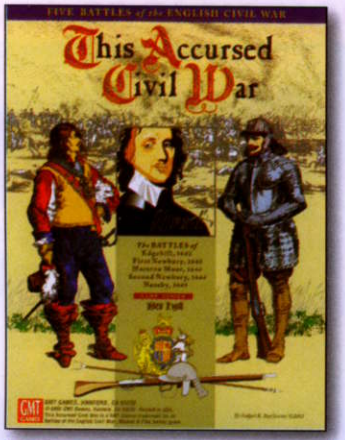
De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire avec *DBN*

De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE *Vae 44*

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT seconde édition ❑ à partir du 30 avril
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°1 ❑ LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑
LISTES D'ARMÉEES N°3 ❑
DE BULL RUN A GETTYSBURG ❑
au prix unitaire de 10,95 € + 3,55 € de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....Pays.....

L'ACTUALITÉ DU JEUX SUR CARTE



This Accursed Civil War

Pour son retour aux batailles de XVII[e] siècle, GMT Games a abandonné l'idée de poursuivre le développement des règles de la série *Great Battle of History*, pourtant déjà utilisées pour *Lion of the North* (GMT, 1993) et les batailles de Gustave Adolphe (*Breitenfeld 1631 et Lützen 1632*). Il est vrai que près dix ans ont passé, et que *GboH* s'étant concentré sur l'Antiquité, il est plutôt logique qu'un système de jeu nouveau, *The Musket and Pike Battle System*, se consacre à cette époque très différente. *This Accursed Civil War* (*TACW*), cette maudite guerre civile en Français, est donc un jeu totalement neuf. Les cinq batailles choisies par Ben Hull, le créateur, font toutes parties, comme le titre le laisse présager, des trois premières années de la guerre civile anglaise, qui a opposé le roi Charles I[er] et les forces du Parlement, entre 1642 et 1651. L'organisation du jeu s'articule autour de la notion d'ailes. Chaque armée en compte généralement trois : aile gauche, centre et aile droite. Chaque joueur est amené à activer à tour de rôle une aile avec la possibilité de ravir à l'adversaire l'initiative d'une activation, tout comme de la prolonger les siennes, par l'activation consécutive de deux ailes de la même armée. Une aile activée reçoit ensuite des ordres (charger, se préparer à l'attaque, recevoir la charge ou se rallier), qu'il ne sera si facile de changer rapidement. Le combat s'appuie sur le feu (feu en salve pour l'infanterie lourde) et peut tourner à la mêlée, une fois les unités au contact. Les charges de cavalerie peuvent être décisives, quand elles sont bien maîtrisées. D'une manière générale, la cavalerie joue un rôle essentiel, dans les cinq batailles proposées. On trouve dans *TACW* la bataille indécise d'Edgehill (23 octobre 1642), la défaite royaliste de First Newbury (20 septembre 1643), le désastre de Martson Moor (2 juillet 1644), la plus grosse bataille de la guerre, qui fait perdre tout le nord de l'Angleterre au roi Charles I[er], la seconde bataille de Newbury (27 Octobre 1644) et enfin la bataille décisive de Naseby (14 juin 1645), qui met fin aux derniers espoir du partie royaliste, même si la guerre va perdurer encore plusieurs années. Au fil de ces affrontements, on voit émerger le concept de la New Model Army, dans le camp des forces du Parlement, dotées de régiments très structurés d'infanterie et surtout de cavalerie, celle-ci étant confiée au brillant Cromwell. Outre les deux grandes cartes recto verso, élégantes et réussies, qui couvrent les quatre champs de bataille, le jeu compte trois planches de pions au standard de qualité GMT. L'échelle est d'un point de force pour 100 hommes, avec des pions allant d'un point de force (unités légères de mousquetaires) à vingt, pour les pions rectangulaire (taille double d'un pion normal) des grandes formations de piquiers, épaulés de mousquetaires. Les pions de cavalerie sont tous de taille normale. Les principaux chefs, par exemple Charles I[er] et son neveu le prince Rupert, ou encore Essex, Fairfax ou Cromwell dans l'autre camp, sont gratifiés d'un pion à leur effigie.

Tout cela fait de *This Accursed Civil War* un jeu original et intéressant, avec des parties allant de trois à cinq heures et plus, selon la taille des batailles. On ne peut pas parler d'un jeu simple, mais plutôt d'un jeu d'histoire classique, sur un thème assez méconnu en France.

Frédéric BEY

This Accursed Civil War est un jeu en anglais de complexité moyenne, édité par GMT Games, comprenant un livret de règle, un livret de scénarios, une aide de jeu de 4 pages, deux cartes recto verso et trois planche de pions en couleur.

Brandywine & Germantown

Pour le quatrième *opus* de la série *Battles from the age of Reason*, Clash of Arms a quitté la Vieille Europe pour rejoindre le Nouveau Monde. Les trois jeux précédents : *Kölin*, *Zorndorf* et *Leuthen*, simulaient des batailles de la Guerre de Sept Ans en Europe. *Brandywine & Germantown* présentent deux engagements de la Guerre d'Indépendance Américaine qui eurent lieu aux environs de Philadelphie en septembre et octobre 1777. Ce furent des défaites américaines, mais qui auraient pu être des victoires...

Les règles standards de la guerre dans l'âge de raison sont les mêmes depuis le deuxième jeu de la série et elles ont subit peu de modifications pour s'adapter à cette guerre moins « réglée » que la guerre en Europe. Les deux camps activent des formations à tour de rôle, pour les faire bouger, tirer et combattre dans un grand luxe de détails. La base des règlements est tirée des *Batailles dans l'âge de Napoléon*, mais avec de meilleurs concepts d'activation, la prise en compte de la fatigue globale et des tables d'événements aléatoires.

Avec de moindres effectifs en ligne, les pions représentent moins de soldats et de plus il y en a très peu ; comme de plus les batailles se suivent à moins d'un mois d'écart, les unités sont presque toutes communes aux deux jeux. Ces pions sont magnifiques et très colorés suivant l'habitude des jeux tactiques de Clash of Arms. Pas moins de six cartes sont fournies : quatre pour les cinq scénarios de Brandywine, et deux pour les deux scénarios de Germantown. Ces cartes sont très belles, typiques des autres jeux de la série et naturellement signées Rick Barber. Avec très peu d'unités dispersées sur de vastes cartes, il est possible de reproduire les grandes manœuvres historiques des deux camps sans y passer des nuits entières comme pour les jeux précédents. Doté de superbes graphismes, d'un système tactique parfaitement au point et de batailles peu simulées, ce jeu devrait être un des succès de l'année : à suivre dans un prochain numéro...

Brandywine & German town, The Battles for Philadelphia – Battles from the age of Reason Volume IV. Simulation en anglais de complexité élevée, édité par Clash of Arms. 400 pions, six cartes dont deuxdemi-format, un livret de règles standard, un livret de règles spécifiques et de nombreuses aides de jeu.

Luc OLIVIER

A House Divided

Avec la réédition de *A House Divided*, Phalanx Games frappe un grand coup pour sa première production. Célèbre jeu sur la guerre de Sécession, *A House Divided*, conçu par Franck Chadwick et publié chez GDW en 1981 (!), ressort ici en une version luxe somptueuse, avec grands pions cartonnés et très belle carte en couleurs. Il s'agit d'un jeu stratégique très simple sur l'ensemble du conflit, uniquement sur les aspects militaires (pas de gestion économique ou d'événements aléatoire ou de cartes, pour ça, jouez à *For the People !*). On déplace ses armées, on recrute et on engage des batailles avec des systèmes simples mais très bien pensés et largement peaufinés depuis plus de vingt ans. La règle se présente sous forme de trois livrets, pour introduire progressivement plus de complexité, le premier niveau permettant de jouer avec des gamins ou sa femme (sauf si elle de Caroline du Sud...) ! Un superbe jeu de plateau, un peu court sur les événements et aspects extra-militaire toutefois, et limité également à deux joueurs.

Guerra Civil

Guerra Civil est le dernier module pour *ASL* publié par Critical Hit. Pour mémoire, Critical Hit a perdu il y a déjà plusieurs années le procès l'opposant à Hasbro-Avalon Hill concernant les droits d'*ASL*, et s'est vu dans l'obligation de cesser toute évocation d'*ASL* dans ses modules tactiques, ce qui explique que le jeu se réfère à *Squads & Leader* (!) et ne présente pas les graphismes standards *ASL*... Cela étant, si Critical Hit a sorti de par le passé quelques modules un peu ratés, *Guerra civil*, consacré à toute la guerre d'Espagne, est un superbe travail, très complet. Ce module comprend ainsi plusieurs planches de pions (736 au total), infanterie, blindés et même avions, avec quelques vraies merveilles, deux cartes souples de terrain historique, des *overlays*, douze scénarios sur toute la période, et un livret de notes historiques particulièrement complet accompagnés de règles spécifiques sur les unités très diversifiées qui ont été engagées dans les deux camps. Réalisé par deux Espagnols, ce module est une pure merveille, qui aurait évidemment bénéficié d'une présentation beaucoup plus luxueuse s'il avait été édité chez MMP, mais Critical Hit a fait un vrai effort sur ce produit. Absolument indispensable pour les joueurs d'*ASL* et les personnes intéressées par cette terrible guerre civile.

Théophile MONNIER

Second World War at Sea – Eastern Fleet

Après une première boîte (*SOPAC*) consacrée aux batailles navales dans le Pacifique Sud et plus particulièrement autour de Guadalcanal, la série *Second*

World War at Sea de chez Avalanche Press s'enrichit d'une deuxième simulation, *Eastern Fleet*, dédiée cette fois à la reproduction des opérations navales, majeures et mineures, historiques ou hypothétiques dans l'Océan indien. La flotte et l'aviation japonaises sont ici avant tout confrontées à la Royal Navy et donc à quelques unités plutôt rarement vues en simulation : porte-avions britanniques, vieux cuirassés de la classe « R », avions Fulmar et Albacore... Les scénarios couvrant pour l'essentiel les opérations navales durant les premiers mois de la Guerre du Pacifique, les Britanniques sont d'ailleurs bien souvent dominés par leurs adversaires tant par le nombre que par la qualité du matériel.

Du côté du système de jeu, on retrouve l'intégralité des mécanismes utilisés dans le premier épisode de la série : à savoir, pour l'essentiel, à l'échelle opérationnelle, l'utilisation d'une seule carte stratégique pour faire évoluer les forces en présence et la nécessité d'assigner des ordres à toute unité partant en mer ou dans les airs avec des objectifs et des itinéraires prédéterminés plus ou moins à l'avance selon le type de mission. Les combats tactiques sont encore résolus avec un système de jeu parfois assez simpliste mais ayant toutefois le mérite d'accélérer les parties. La surface de jeu utilisée pour la résolution de ces affrontements à l'échelle tactique se révèle heureusement moins étriquée que celle proposée dans *SOPAC*.

Par rapport à cette dernière simulation, il faut également noter la présence de quelques règles particulières mettant en évidence quelques-unes des capacités spécifiques des forces en présence telles que les ponts blindés des porte-avions britanniques.

Si les acquéreurs de cette boîte seront peut-être déçus par la relative légèreté du contenu (70 unités navales majeures représentées par des pions double dimension accompagnés de pions plus traditionnels pour reproduire les unités navales mineures ainsi que l'aviation et les habituels marqueurs), en revanche, ils retrouveront sans doute avec plaisir la désormais traditionnelle grande qualité graphique de ces pions et des surfaces de jeu. Quoique déjà traité il y a quelques années chez Moments in History par Jack Greene (*White Ensign & Rising Sun*), le thème proposé intéressera sans doute encore les amateurs de simulations navales originales. Le troisième épisode de cette série s'annonce en revanche nettement moins inédit puisqu'il traitera de la bataille de... Midway. A quand la Méditerranée ?

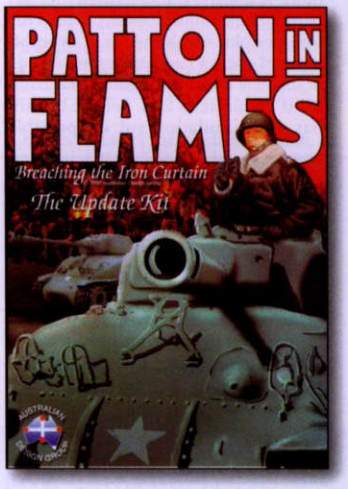
Stéphane MARTIN

Eastern Fleet : simulation en anglais éditée par Avalanche Press et de complexité faible à moyenne, 210 pions dont 70 de double dimension, 1 carte stratégique grand format, 1 carte tactique, 12 pages de règles, 12 pages incluant 11 scénarios.

Patton in Flames

A défaut de finir la version PC de *World in Flames* – dont une version démo sans intelligence artificielle existe déjà – Australian Design Group nous propose une version boîtée de *Patton in Flames*, une extension parue sous forme de ziplock dans le Millenium Annual. *Patton in Flames* « boîte » est ainsi un jeu complet, jouable sans aucune version de *World in Flames* donc, et qui permet de simuler une Troisième Guerre mondiale entre les Alliés et les Soviétiques dès la fin de la seconde guerre, Patton, miraculeusement sorti indemne de l'accident de voiture qui l'a tué dans la réalité, dirige bien sûr les forces du monde libre !

Patton in Flames utilise exactement les mêmes règles que *World in Flames*, et la boîte est bien remplie : quatre cartes allant de l'Atlantique au Pacifique (manque donc juste le continent américain), la règle complète de *World in Flames* version *Final Edition*, un livret spécifique de règles, le Millenium Annual (avec notes de conception et divers reportages et articles), de luxueux aides de jeu et plus de 1 000 pions en couleurs. Tous les graphismes sont au niveau des dernières versions de *World in Flames*, c'est-à-dire avec des pions présentant les silhouettes d'avions et de navires et des cartes très colorées et bourrées d'informations. Par rapport à la version du Millenium Annual, l'intérêt de cette version, en plus d'être jouable séparément, est que la carte présente les



frontières post-Seconde Guerre mondiale, avec des données plus précises.

Deux scénarios sont proposés : soit un conflit limité qui commence en mars 1945 (la course à Berlin envisagée par Patton), soit une véritable Troisième Guerre mondiale à partir de 1948, avec pour déclencheur le blocus de Berlin et la première guerre israélo-arabe. Le premier scénario met en scène une armée allemande encore combattive et dont les unités sont contrôlées à l'Est par les Alliés et à l'Ouest par les Soviétiques... chaque camp (communiste ou démocrate), essayant d'empêcher l'autre joueur d'arriver à ses fins ! Les conditions de victoire n'obligent pas obligatoirement les Alliés à se combattre, excepté en Chine entre Nationalistes et Communistes. Bref, un scénario très original ! Celui sur la Troisième Guerre (1948-1953), plus classique, simule une offensive communiste en Europe et d'énormes moyens, avec des opérations sur pratiquement tous les fronts, de l'Europe au Proche-Orient et l'Indochine. Des règles politiques sophistiquées gèrent l'allégeance des Etats neutres ou mineurs.

World in Flames est l'un des monuments du jeu d'histoire, si ce n'est le projet le plus ambitieux jamais réalisé dans ce domaine. *Patton in Flames* permettra à tous les fans de s'essayer à de nouvelles stratégies, et peut donner envie aux novices de découvrir ce jeu de stratégie incomparable.

Théophile MONNIER

Jeu en anglais très complexe. Ne nécessite aucune autre version de *World in Flames*. Jeu en solo possible.

Third Reich

Annoncé depuis plusieurs mois, la réédition du jeu stratégique de John Prados était attendue avec impatience par de nombreux passionnés. Le résultat est largement à la hauteur de leurs attentes.

La dernière parution de *Rise and Decline of the Third Reich* chez Avalon Hill datait de 1986, une éternité en matière de graphisme, mais le système de jeu présentait déjà l'avantage d'une jouabilité nettement supérieure à *World in Flames*, la référence en la matière (notamment grace à son échelle,un tour égale trois mois, corps ou armée, flotte, escadre aérienne, environ 70 km de l'hex.), sans pour autant sacrifier au réalisme historique.

Côté graphisme, Avalanche Press a fait les efforts nécessaires pour s'aligner sur les standards actuels. La carte représente l'ensemble du théâtre européen, de la Finlande à l'Afrique du Nord et du Caucase à l'Irlande. A la fois précise et colorée elle bénéficie également d'un support rigide très agréable. Les trois planches de pions sont de qualité avec des couleurs appropriées et des silhouettes variées pour les unités blindées, l'aviation et la marine. Enfin des aides de jeu cartonnés complètent l'ensemble.

Par rapport au précédent titre, l'ordre de bataille reste globalement le même, puisqu'il correspond à la fois au potentiel humain et au potentiel industriel des différents belligérants. Néanmoins, chaque arme bénéficie de nouveautés qui reflètent les évolutions du système de jeu.

Les forces terrestre bénéficient ainsi de l'ajout des unités de cavalerie mais le plus important réside dans la présence de quartier-généraux, indispensables à la conduite d'opération d'envergure (4 pour l'Allemagne, 2 pour l'Italie, 2 pour la France, 1 pour l'Angleterre, 2 pour les Etats-Unis, 3 pour la Russie).

Les forces aériennes comportent désormais des unités tactiques (TAC) mais aussi des unités stratégiques (SAC) pour les principales puissances.

Les forces maritimes sont maintenant de quatre types : groupes de surface, groupes aéronavals, groupes d'assaut amphibies et sous-marins.

Chaque tour couvre un trimestre et commence par une phase de production. Lors de cette dernière, les joueurs déterminent leurs ressources en points de production (BRP) lors du tour de printemps uniquement, puis dépensent leurs points lors de chaque tour pour construire de nouvelles unités, reconstruire les unités détruites ou endommagées ou acheter des jetons d'activation. Il faut à la fois choisir des options cohérentes avec ses objectifs et les nécessités du moment tout en affectant une partie de ses moyens à l'augmentation de son potentiel indus-

DANS LA ZDC DES DTP

La production des jeux à compte d'auteur continue à un rythme honorable même si le regain de forme de plusieurs éditeurs « traditionnels » détourne quelque peu les joueurs de ces productions plus confidentielles.

Microgame Design Group

L'un des éditeurs de jeux DTP les plus dynamiques propose cette fois *Mediterranean Fury*, simulation à l'échelle tactique et opérationnelle de la bataille navale ayant opposé la Regia Marina à la Royal Navy au large du Cap Matapan en mars 1941. *War Plan Crimson* aura sans doute lui plus de difficultés à intéresser les Européens puisqu'il s'agit d'une reproduction d'un conflit hypothétique entre le... Canada et les Etats Unis dans les années trente.

Contact : http://www.microgamedesigngroup.ca/

Khyber Pass Games

Avec Togoland, cet éditeur nous propose de retourner en 1914 pour revivre l'invasion du Togo, colonie alors allemande, par un corps expéditionnaire anglo-français. Cette simulation à l'échelle opérative nous offre une carte assez réduite et de pions dont le graphisme rappelle celui des jeux *VaeVictis*.

Contact : http://www.khyberpass-games.com/

Minden Games – Panzerschreck

Ce petit mais intéressant magazine « DTP » en est déjà à son numéro 7 avec, une fois encore, pas moins de trois simulations avec cartes, pions et règles joints en encart... *Sacrifice in the East* couvre à l'échelle opérative les derniers mois de la deuxième guerre mondiale sur le Front de l'Est. Quelques variantes sortent cette simulation de la routine commune au genre. Anderssonville reproduit à l'aide de cartes à jouer la vie à l'intérieur d'un... camp de prisonniers durant la *Guerre de Sécession*. Enfin, *1914 – The Opening Moves* est une petite simulation en solo plaçant le joueur à la tête de l'armée allemande sur le front occidental en 1914. Le magazine inclut en outre, de nombreux scénarios et variantes pour des jeux publiés dans de précédents numéros.

Contact : http://minden_games.homestead.com/

Perry Moore

Cet éditeur spécialisé dans les simulations reproduisant des combats sur des théâtres d'opération souvent « exotiques » propose cette fois deux simulations, *Valor and Vengeance – Little Stalingrad*, des batailles durant la guerre qui fait rage entre Russes et Tchétchènes à intervalles plus ou moins réguliers depuis plusieurs années. L'échelle est grand tactique et la violence des combats n'a hélas souvent rien à envier à quelques-uns des plus furieux affrontements de la deuxième guerre mondiale sur le front de l'Est. *The Soviet Nadir: Cataclysm at Zhawar* reproduit elle à l'échelle tactique l'un des revers les plus cinglants vécus par l'armée rouge face à la résistance afghane en 1986.

Contact : http://pweb.jps.net/~perrya/

Stéphane MARTIN

triel de base. Et là, les Etats-Unis se taillent la part du lion avec 60 % d'augmentation contre 50 % pour l'Allemagne, 35 % pour l'Angleterre, 30 % pour la Russie, 25 % pour la France et l'Italie.

Les aspects diplomatiques du jeu interviennent dès cette phase avec le tirage aléatoire d'un jeton représentant un événement politique. 48 sont disponibles, certains connus et d'autres moins ou reposant sur des variantes historiques. Tous s'appliquent uniquement lors d'un tour de jeu particulier et sont présents en quantités variables : trois « Pacte Molotov-Ribbentrop », un « Annexion de Dantzig » et un « Pas d'événement » (automne 39) Insurrection Irlandaise (été 41) ; un « Pearl Harbour » pour l'automne 41, deux en hiver 41 et quatre au printemps 42 « Armes secrètes allemandes » (hiver 44); « Projet Manhattan » (printemps 45).

Les aspects diplomatique se retrouvent également dans les caractéristiques particulières des principales alliances (France et Angleterre, Angleterre et Etats-Unis ou encore Allemagne et Italie). Les petites puissances subissent l'attraction de certaines grandes puissances qui dépensent des BRP pour accroître leur influence sur des alliés potentiels. Les déclarations de guerre coûte également un certain nombre de BRP. L'intérêt du jeu est dans la diversité des alliances possibles et dans l'éventuelle implication de nations historiquement neutres comme la Turquie, l'Espagne ou la Suède. La situation de la France après l'armistice, les conditions de reddition de l'Italie, la concurrence entre l'URSS d'une part et les Alliés occidentaux d'autre part, sont également des facteurs qui influent énormément sur le cours des parties.

La phase maritime a fait l'objet d'une refonte importante avec une division en douze zones. L'importance des porte-avions et de l'aviation est maintenant finement représentée et il est par ailleurs possible d'engager ses unités pour le contrôle de la mer et (ou) pour exécuter des raids. Ces derniers sont plus risqués dans les zones contrôlées par l'ennemi. Raiders et sous-marins survivants réduisent les BRP de l'ennemi.

Si les unités ne peuvent toujours bouger et combattre qu'une seule fois par tour, la phase d'opération a subi une modification en profondeur avec le tirage de jetons d'activation de quatre types : naval, aérien, offensive de quartier-général (QG) ou offensive générale (Allemagne, Russie et Etats-Unis uniquement). Les deux premiers permettent une grande variété d'actions. Le dernier ne peut être utilisé qu'une fois par an, permettant l'activation de toutes les unités d'un camp. Les jetons QG activent les unités terrestres ou aériennes situées dans un rayon de quatre hex. Principale originalité, la durée de la phase n'est pas fixe mais la probabilité de sa fin augmente avec le nombre de jetons tirés.

Les règles de ravitaillement, l'exploitation par des réserves blindées ou de cavalerie, l'option moins coûteuse d'attrition, les garnisons, les forteresses, les assauts aéroportés ou amphibies ont été conservées avec ou sans modifications.

Les amateurs de jeux stratégiques ne peuvent qu'apprécier *Third Reich* : les scénarios sont largement jouables en un seul après-midi et une partie complète à six joueurs peut être conduite à son terme en une seule journée.

Jean-Philippe LIARDET

STRATEGY & TACTICS N°207 ET 208

• Tout comme GMT ainsi que *Vae Victis* avec ses dernières simulations jointes en encart, *Strategy & Tactics* prouve qu'il est possible de produire des simulations à l'échelle stratégique sans pour autant noyer les joueurs sous plus de 50 pages de règles, deux ou trois mètres carrés de surface de jeu et des milliers de pions.

Les productions toujours aussi accessibles du magazine américain permettent en outre de découvrir des thèmes historiques méconnus ou peu couverts en simulations. C'est le cas du dernier jeu joint en encart qui traite du conflit ayant opposé les Anglais aux Américains en 1812.

Alors que les quelques simulations ayant déjà traité de ce sujet se limitaient généralement à la région des Grands Lacs, théâtre il est vrai de la plupart des affrontements, *War of 1812* couvre, elle, des régions s'étendant de la baie du St Laurent à la Floride et de la cote Est des Etats Unis jusqu'au Mississippi. La (très jolie) surface de jeu est subdivisée en zones terrestres, navales et de lacs. Malgré une complexité modérée, la simulation se veut complète puisqu'outre une reproduction des opérations terrestres, il est également proposé des mécanismes pour reconstituer les diverses opérations navales (raids amphibies, blocus, transports de troupes,...) tant en haute mer que sur les grands Lacs. L'environnement politique, diplomatique et économique de ce conflit est également reproduit, entre autres, à l'aide de marqueurs de stratagèmes.

Outre une présentation de l'armée américaine durant la première moitié du XIX^{e} siècle, la partie rédactionnelle du magazine inclut encore un compte rendu de la bataille navale des Philippines (juin 1944), un dossier sur la première « Guerre du Nord » (au milieu du XVII^{e} siècle, la Suède conforte sa domination sur le pourtour de la Baltique) ainsi qu'un article sur les effets du retrait italien de la Triplice dans la mise en œuvre du Plan Schlieffen en 1914.

• Le retour de Ty Tomba au sein de la rédaction de *Strategy & Tactics* ne semble pas faire l'unanimité auprès des lecteurs de ce magazine qui craignent en effet l'irruption de simulations aux thèmes historiques plus qu'alternatifs et hypothétiques si chers à l'ancien responsable du désormais défunt *Command Magazine*. Dans ce numéro 208, cela se traduit par une simulation sur un possible — et hélas pas si hypothétique que cela... — nouveau conflit entre les Etats Unis, bien entendu appuyés par quelques alliés, et l'Irak, ces derniers renforcés, actualité oblige, par quelques milices islamistes. Et effectivement à un système de jeu à l'échelle opérative assez conventionnel vient se greffer un ensemble de mécanismes destinés à mesurer l'impact d'un tel conflit auprès des différentes opinions internationales (pays « occidentaux », Israël, pays arabes, etc...). Entre autres éléments, guerre technologique, contrôle des médias, destruction de centres stratégiques « sensibles » viennent encore s 'ajouter à une simulation apparaissant un peu brouillonne à force de vouloir coller au plus vite à l'actualité la plus récente.

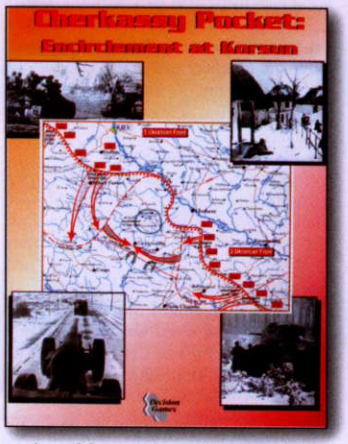
La plupart des articles joints sont évidemment liés aux événements les plus récents : les clés d'une possible nouvelle intervention américaine en Irak, les expéditions — souvent désastreuses — en Afghanistan des Anglais au XIX^{e} siècle et des Soviétiques au XX^{e} siècle ainsi qu'un rappel du précédent *Day of Infamy* vécu par les Etats Unis du côté de Pearl Harbour, 60 ans avant le « 11 septembre ». Mais d'ores et déjà, il ne faut rater sous aucun prétexte le numéro 209 qui couvrira toute la guerre d'Indochine de 1946 à 1954 !

Stéphane MARTIN

CHERKASSY POCKET

Alors que l'on s'attendait à la réédition d'une des batailles du quadrigames de SPI *Army Group South*, Decision Games nous offre en fait une simulation originale conçue par John Desch.

Le thème est intéressant car il s'agit de l'encerclement le plus important depuis Stalingrad. Parmi les dernières accrochées au Dniepr, les unités allemandes ne pourront être dégagées malgré l'engagement de plusieurs Panzer-Division et devront percer par leurs propres moyens. Le fer de lance des forces du Kessel est constitué par la 5. Panzer-Division SS Wiking et la Sturmbrigade SS Wallonie.



Avec 2 km par hex., des tours de jeu d'une journée et une représentation au niveau du bataillon/régiment/brigade, l'échelle restitue bien le contexte opérationnel. Le tour de jeu comporte deux phase d'activation alternées, le joueur actif choisissant à chaque fois de bouger ou de combattre. Quatre scénarios sont disponibles, dont la campagne entière. La carte est très belle et l'on regrette que les 500 pions ne bénéficient pas d'un meilleur graphisme et conservent les symboles OTAN classiques. En tout cas, un jeu « front de l'Est » classique et de bon goût.

Jeu en anglais de complexité moyenne. Jouable en solitaire.

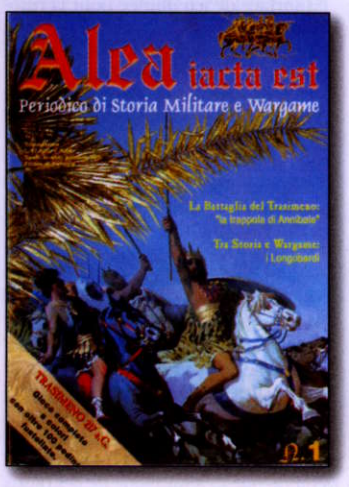
ALEA IACTA EST

Le succès de *VaeVictis* en France n'en finit pas de donner de bonnes idées à nos voisins du sud. Après le renouveau d'*Alea* en Espagne (voir VV n°41), voilà aujourd'hui l'arrivée au premier plan d'*Alea Iacta est*, dans le pays de César et de Garibaldi.

Alea Iacta est est une revue trimestrielle, dont quatre numéros sont déjà dans le commerce. En dehors du titre latin, la revue italienne a en commun avec *VaeVictis* de proposer un jeu en encart inédit par numéro. Sa ligne éditoriale n'est pas non plus sans rappeler la nôtre : le magazine a en effet pour objectif de valoriser la très riche histoire militaire de son pays, l'Italie. Les textes sont en Italien, mais des traductions des règles de jeu en anglais, réalisées par l'éditeur, commencent à circuler sur les sites spécialisés comme **www.consimworld.com** ou **www.grognard.com**

A ce propos, pour les joueurs Français, il est agréable de constater que la proximité de nos langues permet une approche assez aisée du contenu de la revue, même non traduit de la langue de Dante à celle de Molière...

Le contenu moyen d'un exemplaire d'*Alea Iacta est* se concentre, à plus de 75% en nombre de pages, sur le jeu proposé en encart, ses règles et un dossier historique s'y rapportant. Le dernier quart est en général consacré à un article historique sur un sujet différent : les Lombards (n°1), Alésia (n°2), l'organisation militaire de la ville de Bologne au Moyen-Age (n°3) ou la bataille de Legnano (n°4). Enfin, une ou deux pages sont dédiées au jeu avec figurines ou à diverses planches d'uniformologie. *Alea Iacta est* est donc bien moins varié, que le sont *Alea* ou *Vae Victis*. Il n'intègre pas non plus de critiques de jeu ou de rubrique sur l'actualité ludique. En contrepartie le dossier consacré à chaque jeu en encart est bien évidemment très détaillé. La maquette est composée entièrement en noir et blanc, à part les quatre pages de couverture, tout comme le sont les dessins ou les cartes fournies en illustration. Le tout est assez sommaire, voir spartiate. Le matériel allant avec les jeux est plus réussi. Les cartes, de la taille de celles fournies dans *Vae Victis*, ne sont pas particulièrement sophistiquées, mais elles sont tout de même claires, nettes et d'une qualité supérieure à celles de la moyenne des jeux sous pochette. L'iconographie des pions est, elle aussi, assez pauvre. On peut parler de simplicité, plus sûrement de rusticité. Par contre les planches de pions (une feuille A4 par jeu), sont fournies en *recto verso* sur un papier fort, et sont d'ores et déjà prédécoupées. Il n'y a donc pas de montage des pions à prévoir, un rapide coup de ciseau, voir même une « découpe » à la main, après pliage des rangées de pions, peut suffire. La formule est, en tout état de cause, un excellent compromis.



Le jeu du n°1 a pour sujet la bataille du Lac Trasimène (217 av. J.-C). Au cours de cette « embuscade géante », Hannibal a écrasé les 40 000 hommes de Gaius Flaminius. La carte proposée, tout comme les pions, sont corrects. Le sujet, sans être follement original, est intéressant, puisque cette bataille fait partie des oubliées par *SPQR* et consort. Un petit article sur le champ de bataille, tel qu'à aujourd'hui, photos à l'appui, accompagne le dossier sur la bataille. Le n°2 comporte un jeu sur l'expédi-

tion des « mille », les fameux patriotes en chemises rouges de Garibaldi. Cette fois on peut vraiment parler de jeu « jamais vu ». Sur une carte à zone, couvrant toute l'Italie, il est possible de reconstituer l'épopée du fameux artisan de l'indépendance italienne. Garibaldi, a combattu, tout au long de l'année 1860, pour faire entrer dans la république italienne les royaumes de Naples et des Deux Siciles, avant de porter son attention sur le sort de Rome, défendue par les Français. Garibaldi est un véritable héros positif de l'histoire italienne, et de l'histoire de France d'ailleurs, car il a participé à la guerre de 1870, par fidélité à l'action pro- italienne de Napoléon III en 1859. Ce jeu simple constitue une bonne approche de son sujet. Le n°3 concerne une bataille « napoléonienne », celle de Tolentino (3 mai 1815). Peu après le retour de Napoléon de l'île d'Elbe, Murat a tenté d'en profiter pour récupérer « son » royaume de Naples. Débarqué dans la péninsule, il rassemble une armée composée de fidèles italiens. Il est sévèrement battu à Tolentino, 100 km au nord de Rome, par la forte armée du général autrichien Bianchi. Ferdinand IV sera bientôt restauré sur son trône et Murat fusillé. La carte est assez belle, mais les pions asez médiocres. Les règles sont simples et intéressantes. Le meilleur est sans doute pour la fin, avec le jeu du n°4 sur la bataille d'Adua (1896). En 1895, l'Italie a dû abandonner au roi des rois Ménélik II, le territoire de l'Ethiopie, pourtant conquis en 1889. Le premier ministre Crispi envoie en mars 1895, d'Italie et d'Erythrée, des troupes pour remettre la main sur le pays. Les 20 000 hommes de l'armée italienne, commandés par le général Oreste Brattieri sont battus à Adua, le 1er mai 1896, succombant sous les attaques massives de 80 000 Ethiopiens et de leur roi. La paix, signée en octobre, conduit à la restauration de l'indépendance éthiopienne. La « revanche » de ce qui restera comme la plus importante défaite d'une puissance coloniale européenne en Afrique, n'aura lieu qu'en 1935... C'est le jeu le plus original et le plus réussi d'*Alea Iacta est*. Il est doté de très beaux pions.

LE FRANC-TIREUR N° 6

fanatique un jour, fanatique toujours ! Xavier Vitry a repris, depuis près de deux ans, le flambeau, particulièrement lourd à porter, du fanzine de qualité sur ASL « french-made ». A la tête d'une équipe Internationale, il nous livre un numéro du *Franc-Tireur* autour de la Guerre d'Espagne ... 92 pages bien remplies qui doivent combler tous les *Fanatics* (A10.8), y compris les plus exigeants, par la variété de leur contenu. Mentionnons par exemple les compte-rendus de tournois et autres pages consacrées à la communauté *Aslesque*, indispensables pour tous ceux qui veulent créeer/garder des contacts. Les dernières parutions et les projets en cours, tant de MMP que des fanzines et éditeurs indépendants, sont largement évoqués. Nous apprenons en particulier que des joueurs francophones travaillent d'arrache-pied à la traduction complète des règles dans la langue de Proust — sans les fautes d'orthographe de ce dernier j'espère. Une version est déjà disponible auprès d'un des auteurs.

Le gros de ce numéro consiste cependant dans le dossier historique sur la Guerre Civile espagnole et les scénarios sur ce conflit. Ces derniers sont au nombre de dix, couvrant toute la guerre, mais aussi la révolte des Asturies en 1934. Le siège du célèbre Alcazar de Tolède est aussi représenté à l'aide d'un *Overlay* fourni. Les pions utilisés pour simuler les Regulares, Internationaux, Carlistes, Légionnaires et autres Anarchistes correspondant à d'autres nationalités mais avec des particularités nationales récapitulées dans une aide de jeu également fournie dans ce numéro et très pratique. L'armée républicaine utilise par exemple les pions Russes. L'ensemble des scénarios forme un panel d'actions variées — combats de rues, franchissement de rivière, prise d'une colline, etc ... — dans des formats également assez divers. Des articles historiques, dont un beau travail sur les volontaires français des Brigades Internationales, et une bibliographie complètent ce dossier très complet qui inclus un panorama des jeux sur ce conflit. On peut juste regretter que la bibliographie néglige des ouvrages en français comme celui de G. Hermet ou l'œuvre plus « romanesque » sur « les brigades internationales » de J. Delperrié de Bayac.

18 Juillet 1936 / 1er Avril 1939
LA GUERRE D'ESPAGNE
Le magazine des fanatiques d'ASL
LE FRANC TIREUR
DANS CE NUMERO:
LES FRANCHISSEMENTS DANS ASL
DOSSIER : LA GUERRE CIVILE ESPAGNOLE
SCENARIOS INEDITS,
ET BIEN D'AUTRES ARTICLES SUR ASL !....
N°6

Bref, un excellent produit, au coût modique eu égard au travail fourni, et que vous pouvez commander auprès de Xavier Vitry - **vitry658@wanadoo.fr** - pour la somme de 15 Euros, port inclus.

Le n°5, qui paraîtra bientôt aura pour sujet la bataille de Pavie, en 1525, qui vit la triste défaite et la capture de François Ier. Une bonne raison de franchir le Rubicon et de tenter l'aventure des jeux transalpins !

Frédéric BEY

Information sur : **http://www.ancientwars.com/** (contact : **info@ancientwars.com**) ou à Esperia s.r.l., Settembre, 150, 06124 Perugia, Italie. ❐

KORSUN POCKETT

Après *Streets of Stalingrad*, L2 Design Group prépare une nouvelle édition du jeu « monstre » sur Korsun, créé par le fameux Jack Radey en 1979. Avec 2000 pions et 4 grandes cartes, mais des règles relativement accessibles, ce jeu sera à n'en pas douter l'ultime version de la bataille. Infos sur www.L2DesignGroup.com

MMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE
EUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE
MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES
70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE
14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

FRANÇAIS
RE WISH EDITIONS
nia 48,78€
atre # 2 6,10€
atre # 3 6,10€
DESCARTES
D.B: Normandie 22,87€
ation 45,58€
avec 32,50€
ov + Rostov 41,92€
33,50€
aradjah 31,86€
terranée 42,00€
va 33,23€
27,50€
LAM
36,00€
es de la Gloire 35,83€
Frankreich 48,00€
1797 48,02€
nto 48,02€
R, 16,00€
phant de guerre 16,01€
sules 16,01€
victoires de Pyrrhus 33,39€
grad : Uranus 35,83€
Kippour
T
1880 38,11€
amauga 1863 38,87€
1806 47,00€
Jours de Gloire 32,78€
taailles de Pharaon 43,45€
joie 44,00€
edition Napoleon 50,00€
ural & Katâna 43,50€
burg 1863 38,87€
y 44,00€
hoe 46,00€
OIRE & COLLECTIONS
onaparte à Napoléon 10,52€
te d'armées 1805-1811 10,52€
te d'armées 1812-1815 10,52€
te d'armées 1792-1802 10,95€
ll Run à Gettysburg 10,95€
ANGLAIS
RALIAN DESIGN GROUP
l In Flames Deluxe 168,00€
l In Flames Classic 84,00€
F. Deluxe Rules 22,71€
ica Aflame 21,19€
gs in Flames 36,59€
F. Annual 98 29,73€
erica in Flames (Kits 57,12€
mier in Flames 19,06€
F Companion CD 47,11€
tton In Flames 84,00€
F Millenium Annual 31,86€
ys of Decision II 62,35€
ANCED SQUAD LEADER
on Hill
al 91 26,68€
al 93 semi-annual #1 26,68€
al 93 semi-annual #2 26,68€
al 97 31,86€

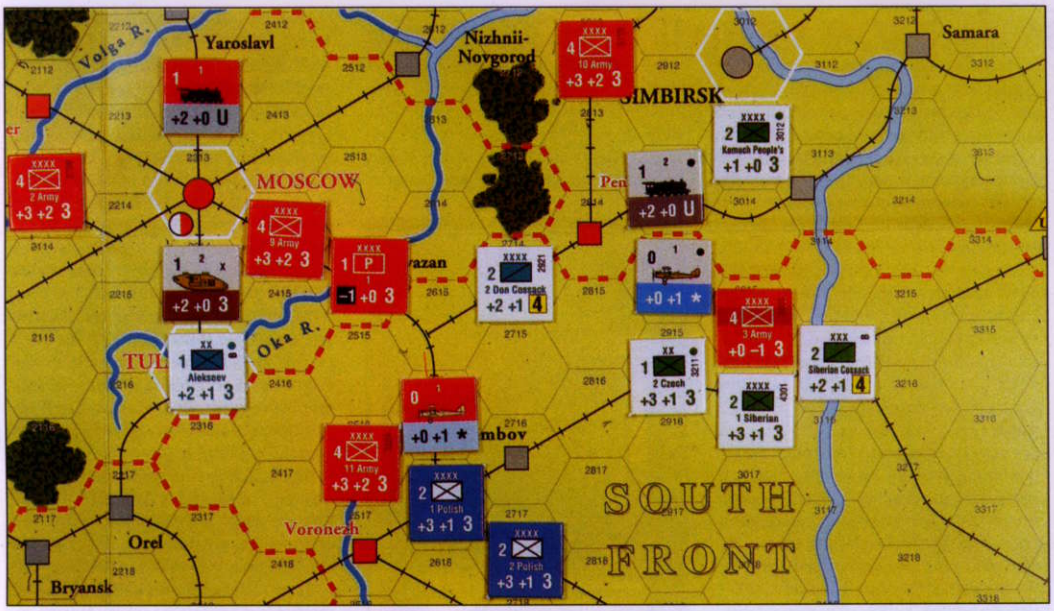
76,07€ Eylau - Eagles of Empire
67,08€ Friedland - Eagles of Empire
89,79€ Hannibal at Bay : Rome War
67,00€ Mac Arthur's Return : Leyte44
73,02€ Operation Cannibal
36,44€ Panzer Grenadier
57,17€ - Heroes of Soviet Union
84,00€ Red Parachutes : Crossing Dnepr
Red Steel : Clash of Armor Khalkhin-Gol
15,09€ Scotland the Brave
41,01€ The Invasion of Italy
12,20€ Third Reich
14,48€ Winter Fury : Tolvajrvy
37,35€ Great War at Sea & WWII at Sea
19,82€ Mediterranean 2nd Edition
22,11€ Russo-Japanese 1904-1905
20,58€ SOPAC
21,00€ Spanish American War 1898
27,29€ The North & Baltic Seas
26,68€ US Navy Plan Black
31,86€ US Navy Plan Orange
12,04€ 2nd WW Sea : Eastern Fleet
12,04€ AVALON HILL
12,81€ Age of Renaissance
14,48€ Axis & Allies Europe
23,63€ Axis & Allies Pacific
57,17€ Battlecry
57,93€ Bitter Woods
38,87€ Diplomacy
31,25€ Flight Leader
12,04€ Geronimo
12,81€ Guadalcanal
35,83€ Guerilla
15,09€ History of the World
39,48€ Israeli Defence Force (IDF)
12,96€ Midway
34,30€ Mustangs
35,83€ Raid on Saint-Nazaire
31,86€ Richtofen's War
20,58€ Stonewall in the Valley
35,83€ Stonewall Jackson's Way
31,25€
18,00€ CLASH OF ARMS
19,06€ 1807 : The Eagles Turn East
Achtung Spitfire
35,83€ Borodino '41
Multi-Man Publishing
ASL Rules - 2nd Edition 69,97€
ASL Action Pack II 38,00€
Beyond Valor - Red Barricades 91,32€
- From Golan to Sinai 17,53€
- Rommel's Battles 28,81€
Close Actions : Fighting Sail 42,53€
Command at Sea 35,83€
- Rules
- Scenarios 83,69€
- Ship Data 63,69€
- Supermarine II 57,73€
- No Sailor but a Fool 31,86€
Supermarine I : Command at Sea II 67,84€
- Scenarios 18,29€
- Data Annexes 21,19€
Fear God & Dread Nought 130,00€
* Fear God & Dread Nought Rules 31,50€
Flint & Steel 34,30€
From Valmy to Waterloo 42,00€
- Battles of the French Revolution 22,00€
Harpoon 4th Edition 69,97€
- Naval Review 2000 30,00€

54,12€ - White Ensign
54,73€ Home before the Leaves Fall
60,22€ Ieno
44,06€ La bataille d'Albuera
28,20€ La bataille d'Orthez
71,50€ La bataille de Caruna
66,00€ La bataille d'Espagnol - Talavera
49,55€ La bataille de Ligny
49,55€ La bataille de Lutzen
35,83€ La bataille de Mont Saint-Jean
47,11€ La bataille de Wavre
84,00€ Landships
43,45€ - Infernal Machines
Lee Takes Command
83,69€ Leuthen
59,30€ Mississipi Fortress
63,88€ Npoleon at Leipzig
64,79€ Operation Spark - Leningrad
101,99€ Over the Reich
53,36€ Prelude to Disaster (WWII)
50,16€ Regulations of the Year XXII
64,00€ Summer Storm 1863
- The Devil's to Pay
The Army of the Heartland 63,27€
The Emperor Returns 73,00€
The King's War 72,41€
War without Mercy 67,00€
Zorndorf «7 Years War» 57,78€
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 74,70€
East Front 39,48€
- Euro Front 45,00€
- Volga Front 44,97€
Napoleon : Waterloo campaign 31,25€
Pacific Victory 48,78€
Quebec 1759 80,80€
Rommel in the Desert 42,69€
Sam Grant 32,78€
War of 1812 44,00€
West Front 35,83€
- Med Front 40,40€
Disie 46,50€
Bull Run
Shiloh 69,97€
Shiloh Full Set 31,86€
Gettysburg 38,87€
CRITICAL HIT (COMBAT) 98,94€
Combat : Normandy 8,99€
- Combat : Rangers
Combat : Stalingrad 109,00€
* Combat : Kursk 41,92€
DECISION GAMES N.D.
Across Suez 23,63€
Antietam Campaign 23,63€
Battle for Germany 58,00€
Battle for the Ardennes 52,00€
Blue & the Grey 46,00€
Cherkassy Pocket 46,00€
Emperor's First Battles 54,00€
Empires at War 45,58€
4 Battles of Ancient World II 63,00€
4 Battles of Ancient World III 44,06€
Leningrad 18,29€
Lords of the Sierra Madre 21,19€
Napoleon First Battle 130,00€
Napoleon's Last Battles 31,50€
Nuts ! North 34,30€
Nuts ! South 42,00€
Over the Top 67,94€
Rebels & Redcoats I 30,00€
Rebels & Redcoats II 51,68€
Seven Days Battles 33,39€
The '45 23,63€
The Alamo 62,35€
The Forgotten War (Korea) 95,00€
Thirty Years War Quad 45,58€
Totaler Krieg 2nd Edition 115,00€
- Totaler Krieg Player Guide 23,63€
War of the Rebellion 40,40€
World War One 20,58€
EAGLES GAMES
The American Civil War 64,79€
War ! Age of Imperialism 65,00€
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 26,68€
- The Succession (Ancient empire) 11,43€
Chef de Bataillon 36,44€
Command Decision III 56,25€
- Command Post 4, 5 (pièce) 7,47€
- Com. Post 10, 11, 12 (pièce) 10,52€
- Com. Post 13 ou 14 (pièce) 10,52€
Red Baron 19,82€
Revenge 25,15€
Sons of the Desert 16,62€
The Normans 10,67€
Warfare in the Age of Discovery 27,00€
Warpaint (Wild West Rules) 16,62€
FRESNO GAMING ASSOCIATION
Defiant Holland (Ziplock) 21,34€
Kasserine (Ziplock) 14,48€
GMT
"1863" 45,58€
Africanus (SPQR) 22,11€
Air Bridge to Victory 25,15€
Austerlitz 1805 75,46€
Barbarossa Army North 120,00€
Barbarossa Army South 69,97€
Battle Line Card Game 26,68€
Brandywine Creek 49,00€
Britain Stands Alone 46,50€
Caesar in Alexandria 55,00€
Caentacus (Caesar) 19,06€
Cataphract 76,07€
Clash of Giants 63,00€
Crisis : Sinai 1973 45,58€
Diadochi (Alexander) 19,06€
Eight Air Force 45,58€
For the People 2nd Edition 65,00€
Glory 55,64€
Ivanhoe 30,34€
Jugurtha (Caesar) 22,71€
Julius Caesar 60,83€
June 6 : D-Day 1944 59,46€
Kasserine 53,20€
Lost Victory 54,12€
Path of Glory Revised 69,00€
- Path of Glory Players Guide 30,00€
Player's Guide to SPQR 21,19€
Red Badge of Courage 79,12€
* Reds 55,00€
Risorgimento 1859 60,65€
River of Death 31,32€
Solamis 24,24€
Silver Bayonet 32,00€
Simple Great Battles History 48,02€
Thirty Years War 43,45€
Triuph & Glory 43,45€
Ukraine '43 38,11€
Vent, Vost, Vicl 51,68€
Wilderness War 33,39€
Zero 23,63€
GRD 62,35€
Balkan Front 45,58€
Fire in the East 79,12€
Storm over Scandinavia 91,32€
The Urals 94,37€
War in the Desert 22,00€
War of Resistance 126,38€
IVY STREET GAMES 130,00€
At all Hazards
Stonewall at Cedar Mountain 35,06€
Williamsburg 1862 26,68€
MOMENTS IN HISTORY 28,20€
A Famous Victory
All Quiet in Western Front 49,50€
Clash of the Titans : Kursk 43 64,03€
Drive to the Baltic 53,00€
East Wall : Battle for tDnepr 36,44€
Fields of Glory 41,01€
In Flanders, Fields - 1915 59,00€
Iron Bottom Sound II 41,92€
Lodz 1914 : First Blitzkrieg 45,58€
Piercing the Reich 44,97€
Royal Tank Corps 54,12€
Triumphant Return : Liberation 42,53€
Turning the Tables 38,00€
White Ensign/ Rising Sun 43,00€
MULTI-MAN PUBLISHING
Grant Takes Command 83,08€
The Skirmisher #1 25,15€
OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Ieno - Auerstadt Camp. 62,35€
Bonaparte in Italy 48,78€
Highway to the Kremlin 63,88€
Napoleon at Bay 65,40€
Emperor's War, 1805-1815 58,69€
QUANTUM
Crossfire (Rules) 18,14€
- Hit he Dirt 18,14€
Spearhead Armor Rules 26,68€
- Across the Sands 18,14€
- White Star Rising 18,14€
They Died for Glory 19,67€
SCHROEDER PUBLISHING
Senlis & Romanis 51,68€
tannenberg & gorlicia 58,00€
The Schlieffen Plan 42,00€
Gorlice - Tarnow Breakthrough 60,00€
SIMTAC
Alexandria 1801 57,78€
Las Arapiles 49,00€
Sagunto 62,35€
SPEARHEAD
Bodyguard Overlord 38,87€
Modern Rules 30,34€
Great War Rules 30,34€
THE GAMERS
Aspern - Essling 62,35€

23,63€ Burma 1944
25,00€ Champion Hill
66,00€ Gaines Mill
76,07€ In their Quiet Fields
45,58€ GD '41
12,96€ Leros
63,88€ Marengo
59,46€ Matanikau : Guadalcanal 42
No Better Place to Die
Stalingrad Pocket II
79,12€ This Hallowed Ground
91,32€ This Terrible Sound
94,37€ Yom Kippur
22,00€ VICTORY GAMES
126,38€ Central America
130,00€ Leathernecks (Battle Hymn)
Third Fleet
35,06€ UDO GREBE GAMEDESIGN
26,68€ Morsecade
28,20€ - Triumph & Fall Desert Fox
* Blitzkrieg General (traduit)
49,50€ WARHAMMER HISTORICAL
64,03€ Warhammer Ancient Battles
53,00€ - Armies of Antiquity
36,44€ - Chariot Wars
41,01€ - Fall of the West
59,00€ * Warhammer English Civil War
41,92€ WRG
45,58€ De Bellis Multitudinis 3.0
68,45€ Règles 7ème rév. -3000/1485
44,97€ Rules -3000/1485
54,12€ Règles 1420-1700 (Français)
42,53€ Rules 1420-1700
38,00€ - Army Lists
43,00€ Seven Years War Army Lists
Armies of the Middle Ages Vol. 2
25,15€ De Bellis Civile 1644-45
WEST END GAMES
62,35€ Air - Cav
48,78€ The battle of Shiloh
63,88€ WWW
65,40€ 1944 : the Second Front
58,69€ Crimean Shield
Fury on Champlain
18,14€ Long Lance & Henderson
18,14€ Modern Naval Battle III
26,68€ Raid on Richmond
18,14€ Run Silent, Run Deep
18,14€ Scratch One Flat Top
19,67€ Spires of the Kremlin
Spitfire, War in the Air 39-41
51,68€ Tide of Fortune
58,00€ Vicksburg - Chancellorsville
42,00€ XENO GAMES
60,00€ Guard du Corps
Longstreet Assault
57,78€ Russia at War
49,00€ Soaking 4th Edition
62,35€ Shushi Jalapeno War
This Allowed Ground
38,87€ XTR (COMMAND PUBLISHING)
30,34€ Fateful Lightning
30,34€ Poland 39
Seven Seas of Victory
62,35€ Smitherenns

86,13€ Victory in Normandy 13,57€
50,31€ DIVERS
52,59€ A Nation on Trial - ACW Rules 21,34€
50,31€ - Blow Bugles Blow 21,34€
52,00€ Battlefront WWII 49,55€
64,79€ Battleground WWII 51,68€
44,06€ - Men of Honor 31,25€
45,58€ Decision in France 29,00€
50,31€ Desert Victory 34,30€
52,59€ Fields of Honor 33,54€
128,00€ Fire & Steel 8,38€
137,05€ In the Name of Glory (3rd Ed.) 16,62€
53,36€ Kings & Castles 31,86€
Mr Lincoln's War (ACW rules) 19,06€
42,69€ Once Upon in the West Indies 9,15€
33,54€ Pancho Villa 10,52€
45,00€ Patriots & Loyalists Rules 19,06€
Shipbase III (IBM PC) 53,20€
75,46€ Tenjo 89,18€
29,73€ Total War 22,71€
38,00€ MAGAZINES
28,81€ C3I #8 8,99€
14,48€ C3I #12 15,09€
19,67€ The Art of War Magazine
21,19€ The Art of War #29 3,05€
30,00€ Command Magazine
#24 (Czechoslovakia 1938) 16,77€
9,91€ #39 (Strike North) 39,48€
9,91€ #40 (Buena Vista + Moscaw) 33,54€
9,91€ #49 (Warmaster Chess 2000) 19,06€
33,57€ #50 (Back to Iraq) 21,19€
8,38€ #52 (Gruenwald) 23,63€
8,38€ #53 (Iron Dream) 21,19€
11,43€ Europa News
32,01€ #41, 42, 54, 58, 63 ou 65(pièce) 8,38€
11,43€ #66, 67, 68, 69, 70, ou 71 (pièce) 8,38€
32,78€ #72 9,91€
15,09€ #77, 78, ou 79(pièce) 9,15€
#80 9,50€
15,09€ * #81 9,50€
40,40€ Naval Sitrep
38,11€ #21 7,00€
38,87€ Strategy & Tactics
29,73€ #142 (Tarawa) 17,50€
28,97€ #143 (Rio Grande) 17,53€
38,11€ #148 (Caynely Bridge) 16,62€
15,09€ #151 (Vittoria - Friedland) 16,62€
38,11€ #152 (Case Green) 14,48€
38,11€ #155 (Anzio) 17,53€
37,96€ #160 (Medway) 19,06€
15,09€ #166 (7 Days Battle) 17,53€
#182 (Balkans Campaign 41) 28,81€
22,71€ #192 (Great War in the East) 25,15€
40,40€ #194 (Forgotten Axis) 30,34€
24,24€ #196 (Vietnam Battles) 23,63€
26,68€ #199 (Murmansk 41) 22,71€
52,59€ #201 (Crimean War) 24,24€
39,48€ #202 (Invasion Taipei) 24,25€
#203 (Persian Civil War) 30,34€
#206 (Romania 41-42) 23,63€
31,86€ #207 (War of 1812) 23,63€
13,60€ * #208 (Back to Iraq) 23,65€
26,68€
13,60€

Les nouveautés parues entre le 23/01/02 et le 18/03/02 sont indiquées par un « * » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -



REDS !

APRES S'ETRE IMPOSÉ avec *Paths of Glory* et avoir évoqué brillamment l'ouverture de la Grande Guerre : *Clash of Giants*, le prolifique Ted Raicer, l'incontournable auteur à succès de GMT nous propose sa vision de l'épilogue de ce conflit, source de son inspiration : la guerre civile russe sous l'intitulé évocateur de *REDS*.

François-Stanislas THOMAS

Ted Raicer se situe résolument à l'échelle Grand Stratégique pour traiter de ce conflit ô combien fondamental de par ses conséquences historiques pour l'ensemble du vingtième siècle. A titre de comparaison, seuls deux jeux existent à l'échelle équivalente sur ce thème : *Russian Civil War* de SPI, jeu introuvable sauf sur internet et à des prix élevés et *Rossyia 17* d'Azure Wish dont quelques rares exemplaires sont encore disponibles.

Ce conflit atypique présente de nombreuses particularités redoutables à appréhender pour tout concepteur : un espace immense, de multiples factions aux intérêts divergents, des techniques de combat décalées de celles usitées durant la grande guerre et des événements politiques dénués le plus souvent de toute logique. Voyons comment le grand Ted s'est sorti de tout cela...

LE THÉATRE D'OPÉRATIONS

L'auteur s'est limité à une seule carte hexagonale de Varsovie à Tachkent et de Mourmansk à Baku, sobre et claire avec de gros hexagones ; l'objectif étant de représenter physiquement toutes les zones du conflit, on se retrouve avec une partie importante de la carte quasiment inutile au détriment d'un resserrement des parties vitales. Ainsi un tiers de la carte représente l'Asie Centrale qui ne concerne qu'au mieux sept pions à la fin du jeu ! Un système de cases extérieures n'aurait-il pas été plus approprié ?

On retrouve les types de terrains classiques avec une importance donnée aux voies ferrées et aux fleuves. Notons que certaines villes sont prorouges et ne donnent aucun bonus en défense aux blancs et que les villes normales peuvent être terrorisées pour obtenir ce statut via un événement : « *la Tcheka ne juge pas l'ennemi, elle le frappe.* »

LES PROTAGONISTES

Toutes les factions de ce conflit sont représentées à l'exception des Finlandais, Roumains et Turcs. En revanche, on retrouve outre les Bolcheviks, les Blancs du sud et de Sibérie, Youdenitch, les Alliés, les Polonais, les Républiques baltes et du Caucase et même un pion pour Van der Goltz ! La légion tchèque est incorporée dans les forces sibériennes et l'inévitable anarchiste Makhno est bien là ; un regret pour l'armée ukrainienne qui n'est représentée que par un maigre pion garnison...

Les unités de ces factions sont représentées par des pions de combat dont la taille dépasse les hexagones ce qui a tendance à devenir une manie (non, les pratiquants de jeux d'histoire ne sont pas tous des vieux gâteux dont la vue baisse et les doigts tremblent) et sont de taille variable : l'armée pour les rouges, de l'armée à la division pour les blancs (plus quelques brigades comme celle de Kappel).

Chaque unité de combat comprend une valeur d'effectifs allant de 1 pour une division à 4 pour une armée, un modificateur d'attaque et de défense et le facteur de mouvement. Les garnisons ne comprennent que la valeur d'effectifs et un malus de combat en défense.

Des indications particulières fleurissent sur quelques unités originales : par exemple les unités de cosaques blanches ont un rayon d'action limité à huit hexagones de leur « krug » c'est-à-dire de leur foyer de population, certaines unités ignorent les zones de contrôle adverse, les unités alliées ont un modificateur d'attaque en rouge pour indiquer qu'elles ne peuvent attaquer que via un événement etc.

A ces unités de base s'ajoutent une série d'unités spéciales obtenues via une table d'événements : on trouve les traditionnels trains blindés, des flottilles fluviales, des avions, des chars, des partisans etc.

LE DÉROULEMENT DU JEU

La campagne se divise en tours opérationnels au milieu desquels sont insérés des tours stratégiques en moyenne tous les trois tours.

Après avoir déterminé l'initiative par un jet de dés, chaque camp fait un test sur la table d'événements qui permet d'obtenir des unités spéciales, d'affecter le moral adverse ou de recevoir des chefs (Rouges uniquement) ; notons que les chefs sont déployés seulement en commandement des fronts et qu'ils permettent d'activer ledit front et d'empiler plus d'unités.

S'ensuit une phase de mouvement stratégiques qui permet de déplacer de ville à ville des unités par rail ou par fleuve (sauf en hiver !). Le joueur rouge déplace alors le train de Trotsky qui permettra de rallier toutes les unités adjacentes.

Intervient alors le cœur du jeu, c'est-à-dire la phase d'actions qui s'articule autour d'un tirage aléatoire de marqueurs d'activation des différentes factions du jeu (Blancs) et fronts (Rouges). On ajoute également un marqueur logistique qui représente la phase de ravitaillement et de ralliement ; celle-ci est donc aléatoire avec tous les risques que cela peut comporet. Seul le joueur ayant l'initiative peut choisir un marqueur avant de commencer le tirage aléatoire.

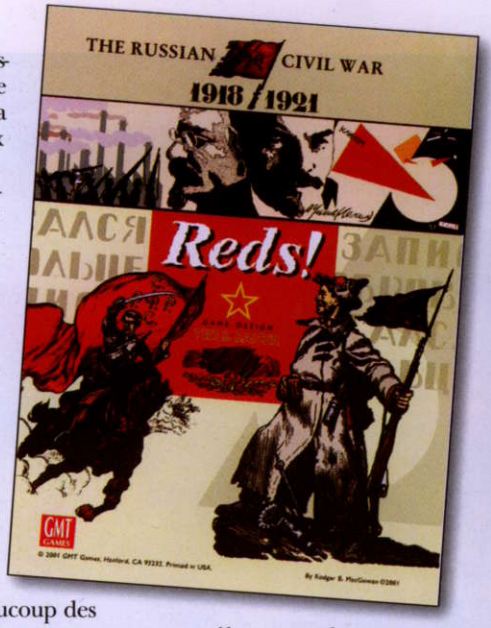
Une fois un marqueur activé les unités qui en dépendent se déplacent et combattent. Notons une règle importante qui dispose qu'une unité ne peut pas effectuer un déplacement si cela aboutit à se retrouver hors ravitaillement : cette règle simple permet d'éviter les mouvements aberrants et représente bien les limites logistiques de ce conflit d'autant plus mis en valeur que les unités doivent se trouver adjacentes à une voie ferrée ou un fleuve pour être ravitaillées !

Le combat est résolu de manière très simple : on compare le nombre d'effectifs de chaque camp pour déterminer le rapport de forces puis chaque camp lance un nombre de dés 6 égal au nombre d'unités engagées modifiés par le bonus tactique des unités d'où l'intérêt de disposer d'unités spéciales qui rajoutent un dé 6 ! Les résultats obtenus s'expriment en désorganisation et retraite. Notez que la ville de Tsaritsin possède un marqueur « Verdun Rouge » qui permet au rouge d'ignorer les reculs. Historiquement, la ville défendue par Staline a résisté férocement jusqu'au 30 juin 1919. Cette règle avantage évidemment le camp qui dispose du plus d'unités à savoir en l'occurrence le Blanc du moins en début de partie. Les unités désorganisées sont retournées et sont éliminées si elles subissent un second résultat similaire.

C'est lors de la phase logistique que les unités désorganisées peuvent être ralliées en lançant un d6 par unité. Le résultat à obtenir est de 1 ou 2 en général d'où la grande force de Trotsky dont le train réorganise les unités adjacentes automatiquement. Les unités vérifient également leur ravitaillement ; les unités loin de leurs blinis et de leur vodka sont retournées voire éliminées si elles l'étaient déjà ! La phase étant

aléatoire, il est donc impossible de se dire qu'on a le temps de rentrer dans sa datcha : malheur aux imprudents donc !

Lors des phases stratégiques, on fait rentrer les renforts et on perçoit des remplacements. Les blancs du sud et les Sibériens ne reçoivent qu'une unité jusqu'au retrait majeur allié alors que le rouge perçoit trois armées pour Moscou, Petrograd et Tula plus une unité pour trois ressources supplémentaires soit en moyenne trois fois plus de points d'effectifs ! Ajoutez à cela que beaucoup des meilleures unités blanches ne sont pas reconstructibles, le joueur blanc a tout intérêt à ne pas exposer ses unités pour des objectifs mineurs.



Guerre civile et stratégie

Le jeu commence alors que le premier conflit mondial n'est pas achevé soit en Août 1918 et se termine au plus tard en mars/avril 1921. La partie se décompose en trois phases bien distinctes.

La première va jusqu'en novembre/décembre 1918 : durant cette période, toute la partie ouest de la carte occupée par les Empires Centraux est inaccessible aux deux joueurs et notamment des villes clés comme Rostov, Kharkov et Kiev. C'est l'époque où chaque camp tente d'organiser ses forces et d'éviter les erreurs fatales. C'est le cas plus spécialement en Sibérie où le Blanc va tenter de prendre le contrôle de la réserve d'or située à Kazan et d'éviter de se faire détruire par de puissantes contre attaques rouges.

La deuxième phase est la plus intense du jeu et part de janvier 1919 au retrait allié majeur qui survient en général un an plus tard ; le retrait allié est conditionné par le nombre de ressources contrôlées par la contre révolution sur la carte dont le plus grand nombre se situe en Ukraine ce qui désigne cette pauvre contrée comme le champ de massacre idéal !

Le retrait allié est très pénalisant pour le Blanc qui perd automatiquement les soutiens navals, ses maigres remplacements et ses unités spéciales comme les tanks et avions. Heureusement dans cette troisième phase, il aura l'espoir de voir entrer en guerre rapidement les Polonais ce qui lui permettra d'accrocher une victoire à défaut de lancer de grandes offensives.

Puisque nous évoquons la victoire, voyons en les conditions. S'agissant du joueur rouge, il peut obtenir une victoire automatique soit en contrôlant toutes les ressources et en ayant conquis la Pologne soit en contrôlant les pays baltes et toutes les villes hors de Pologne. Ces deux objectifs ne sont pas si faciles que cela et la deuxième option semble la plus aisée bien qu'il n'y ait aucun temps à perdre pour y parvenir vu l'étendue de la carte et le peu de densité de pions. Côté blanc, la victoire automatique s'obtient dès que le rouge ne contrôle plus Moscou et au moins deux autres ressources, en clair son espace vital et central (Tula-Moscou-Petrograd). A défaut de victoire automatique, le Blanc gagne si le Rouge au dernier tour n'obtient pas de victoire automatique.

Au final, le jeu est très équilibré même si la dernière phase s'apparente pour le Blanc à une chasse à courre dans le rôle du renard. Il faut compter une dizaine d'heures pour une campagne complète ce qui est raisonnable. Le système d'événements aléatoires rend bien le côté chaotique du conflit même si le manque de chance risque de priver un camp d'options vitales comme la possibilité pour les Alliés d'attaquer ou l'obtention d'unités spéciales voire de chefs pour le Rouge. Seul petit regret, le manque d'unités disponibles qui prive de souplesse la stratégie et la part trop importante accordée à l'Asie Centrale au détriment de contrées comme l'Ukraine.

Bravo encore Monsieur Ted Raicer d'avoir réussi à synthétiser un tel conflit en seulement 18 poins de règles comprenant beaucoup d'exemples. ❐

REDS !

Qualités : un système adapté au conflit, des règles simples et historiques, plaisir de jouer garanti et possibilité de jouer à plusieurs.

Défauts : une carte comprenant trop de zones inactives, manque de densité de troupes, pions mal proportionnés aux hexagones de la carte.

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.49.93.36
Fax : 03.80.49.96.91
JOCADE - 59, rue Berbisey 21000 Dijon
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 14h00 A 18h00

JEUX DE STRATEGIE

En Français

AZURE WISH	
La Grande Guerre	55,00€
Cléopatre n°2, n°3	6,10€
DESCARTES	
2ème DB Normandie	21,00€
Ave Tenebrae	24,50€
Cry Havoc	32,00€
Dien Bien Phu	20,00€
Friedland	21,50€
Little Big Horn	35,00€
Kharkov et Rostov	39,50€
Kursk	31,50€
Moskva	31,50€
ORIFLAM	
Afrika	35,50€
Alexandria 1801	36,50€
Les Ailes de la Gloire	35,50€
Nach Frankreich	48,00€
Rivoli 1797	48,00€
Sagunto	48,00€
SPQR	48,00€
Eléphants de Guerre	16,00€
Consuls	16,00€
Victoires de Pyrrhus	16,00€
Stalingrad "Uranus"	33,00€
Yom Kippour	35,50€
TILSIT	
Chickamauga 1863	38,50€
Iena 1806	45,50€
Les 6 jours de Gloire	32,50€
Vicksburg 1863	38,50€
Victory	43,50€
Waterloo 1815	45,50€
VAE VICTIS	5,95€
(n° disponibles :	tel.)

En Anglais

ADG	
World in flames deluxe	174,00€
World in flames classic	77,50€
WIF Deluxe Update	57,00€
WIF 2000 Update	65,50€
America in flames (box)	67,00€
Carrier planes in flames	19,00€
Days of Decision II	62,00€
Patton in Flames (box)	80,50€
WIF Compnion CD	47,00€
WIF annual 93	21,00€
WIF annual 94/95	23,00€
WIF annual 98	29,00€
WIF annual Millenium	31,00€
AVALANCHE PRESS	
Eylau	54,00€
Great War at Sea : 1898 : Spanish War	64,00€
Mediterranean 2nd	78,50€
North & Baltic	88,50€
Plan Black	55,00€
Plan Orange	49,00€
Russo Japanese	56,00€
Imperium 3 ed.	49,00€
Operation Cannibal	28,50€
Platoon Level Combat : Airborne	38,00€
Panzer Grenadier	68,00€
Heroes of Soviet Union	60,00€
Rome at War	60,00€
Second World War at Sea : Eastern Fleet	62,00€
SOPAC	62,00€
The Invasion of Italy	46,00€
Third Reich	80,50€
Winter Fury	39,50€

AVALON HILL

Axis & Allies	69,00€
Axis & Allies Europe	72,00€
Axis & Allies Pacific	72,00€
Battle cry	72,00€
Diplomacy	72,00€
History of the World	72,00€
Siege of Jerusalem	42,00€
CLASH OF ARMS	
Borodino '41	39,50€
Brandywine	106,00€
Close Action	55,50€
Fear god dread nought	121,00€
Harpoon 4	68,50€
Landships	58,00€
Infernal Machines	34,50€
Leuthen	65,00€
La Bataille de Albuera	41,50€
La Bataille de Corunna	52,00€
La Bataille de Ligny	78,50€
La Bataille de Lutzen	90,00€
La Bataille de Talavera	37,50€
La Bataille d'Orthez	77,50€
La Bataille rules 4 ed.	26,50€
Napoleon at Leipzig	51,00€
Operation Spark	50,00€
Speed of Heat	63,50€
The Emperor Returns	30,50€
The King's War	44,50€
War of the Union	51,00€
War Without Mercy	66,50€
Zorndorf	57,00€
CRITICAL HIT	
All American Guide	15,00€
Arnhem : the Third Bridge	40,50€
Combat! Kursk	55,50€
Euro-Pack II : the Bulge	12,00€
Genesis '48	60,00€
Guerra Civil	59,00€
Hell's Bridgehead : Kursk	38,50€
Scotland the Brave I	33,50€
Scotland the Brave II	35,00€
Shanley's Hill	32,50€
Total East front Pack I	17,50€

DECISION GAMES

Battle for Germany	21,50€
Cherkassy Pocket	61,50€
Golice-Tarnow	20,50€
World War One	22,50€
Totaler Krieg	109,00€
Strategy and tactics	
#199 (Finnish Front)	22,50€
#201 Crimean War)	24,00€
#202 (Invasion Tapei)	24,00€
#206 (Romania, 41-42)	24,00€
#207 War of 1812)	24,00€
#208 (Back to Irak?)	24,00€
COLUMBIA GAMES	
Eagles : Waterloo Set	50,50€
East Front	69,00€
Volga Front	28,00€
Napoleon : Waterloo	46,50€
Québec 1759	42,50€
War of 1812	42,50€
West Front	69,00€
GAMES USA	
Borodino	45,00€
Friedland 1807	54,00€
GMT	
Africanus	21,50€
Austerlitz	78,50€
Barbarossa North	114,00€
Barbarossa South	70,00€
Battle Line	26,00€
Brandywine	46,50€
Britain Stand Alone	40,50€
Caesar : civil wars	62,00€
Caesar in Alexandria	54,00€
Caratacus	19,00€
Cataphract	76,00€
Clash of Giants	62,50€
Diadochoi	18,50€
For the People	60,50€
Invasion Sicily	36,50€
Jugurtha	22,50€
Kasserine	53,00€
Lost Victory	52,00€
Operation Mercury	49,00€
Paths of Glory	66,50€
Paths of Glory Guide	29,00€
Reds!	56,50€
Red Badge of Courage	79,00€
Risorgimento 1859	78,50€
Salamis	24,00€
Simple GBoH	24,50€
SPQR player's guide	22,50€
Thirty Years War	65,50€
This accursed civil war	72,50€
Triumph & Glory	70,00€
Ukraine '43	45,00€
Veni vidi vici	13,00€
Wilderness War	64,00€
Zero	55,50€
C3i n°6, n°8	8,50€
C3i n°12	15,00€

NOS TRADUCTIONS
World in Flames (ADG)
Wilderness War (GMT)
Gotterdammerung (MIH)
Kasserine (GMT)
Fallschirmjaeger (The Gamers)
Paths of Glory (GMT)
Barabrossa Army Group North (GMT)
For the People (GMT)
Traduction des règles fournie gratuitement lors de l'achat du jeu ou disponibles seules au prix de 7,80 Euros [Les jeux traduits sont indiqués par un]

EN PREPARATION
Thirty Years War (GMT)
Third Reich (Avalanch Press)
Highway to the Kremlin (OSG)
Morsecode (UGG)
L'actualité des traductions sur notre site internet

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

GRD		OSG		Stalingrad Pocket II	47,50€	JEUX DE SOCIETE	
Strom... Scandinavia	81,00€	1806	62.00€	This Hallowed Ground	132,00€		
Europa n°71	9,15€	Bonaparte in Italy	53,00€	This Terrible Sound	141,00€	**Historique - Simulation**	
MOMENTS IN HITORY		Highway to the Kremlin	62,00€	Tunisia	60,00€	Africa 1880	39,00€
A famous victory	48,50€	Last Days...	43,50€	Yom Kippur	46,00€	Civilisation	44,50€
Clash of Titans	51,50€	Napoleon at Bay	62,50€	**UGG**		Les Batailles de Pharaon	45,00€
Drive to the Baltic !	36,00€	The Emperor's War	58,00€	Blitzkrieg General II	44,00€	Empires of Ancient World	40,00€
Fields of Glory	53,50€	**THE GAMERS**		Cold Days in Hell	59,00€	Maharadja	30,50€
In Flanders Fields	42,00€	A Frozen Hell	77,00€	Morsecode	49,00€	Méditerranée	39,00€
Iron Bottom Sound II	45,50€	April's Harvest	46,00€	Triumph & fall dersert fox	22,50€	Risk ed. Napoléon	50,00€
Lodz 1914 (zip)	58,00€	Ardennes	49,00€	**EAGLE GAMES**		Risk 2210 A.D.	68,00€
Piercing the Reich	40,50€	Aspern Essling	60,50€	The American Civil War	64,50€	Vinci	27,50€
Royal Tank Corps	51,00€	Austerlitz	41,50€	War ! Age of Imperialism	64,50€	**Détente - Ambiance**	
Triumphant Return	38,50€	Black Wednesday	58,00€	**ACCESSOIRES**		Adel Verplichtet	30,50€
Tunisia 43	49,00€	Burma	82,00€	Carte vierge	5,00€	Babel	18,00€
Turning the table	36,50€	Champion Hill	46,00€	Pince professionnelle	6,50€	Big Shot	25,00€
Velikye Luki	39,00€	Circus Minimus	37,00€	Planche pions vierges	4,50€	Carolus Magnus	36,50€
White Ensign	41,50€	Crusader	54,00€	**REGLES FIGURINES**		Castel	14,50€
MMP		Drive on Paris	68,00€	Les Aigles 15 mm	14,50€	Clippers	30,00€
ASL 2nd Edition	69,50€	Enemy at the Gates	86,00€	Charges	23,00€	Les Colons de Katane	30,50€
A Bridge too far	73,50€	Fallschirmjaeger	68,00€	Clash of Armor	22,50€	Seefahrer	36,50€
Beyond Valor/Red...	91,50€	Gaines Mill	58,00€	From Golan to Sinai	23,50€	Stadt und Ritter	34,00€
Blood Reef : Tarawa	73,50€	Gazala	61,00€	PanzerKampfe	19,50€	Les Dragons du Mékong	25,50€
Doomed Battalions	76,00€	GD'40	55,00€	Rommel's Battles	23,50€	Elfenland	33,50€
Hollow Legions	52,50€	GD'41	58,00€	De Bonaparte à Napoléon	10,52€	El Grande	39,00€
Operation Watchtower	66,00€	Guderian's Blitzkrieg II	169,00€	Livret 1792-1802	10,52€	Evo	30,50€
Paratroopers	45,50€	Hunters from the Sky	58,00€	Livret 1805-1811	10,52€	Kahuna	18,00€
Solitaire ASL	62,50€	In their Quiet Fields II	48,00€	Livret 1811-1815	10,52€	Illuminati	40,50€
The Last Hurrah	44,00€	Leros	58,00€	De Bull Run à Gettysburg	10,95€	Jungle Speed	19,00€
ASL Journal #1	28,50€	Malvern Hill	64,00€	Flint & Steel	34,50€	Medina	36,00€
ASL Journal #2	42,50€	Marengo	46,00€	From Valmy to Waterloo	39,50€	Metro	25,50€
ASL Journal #3	35,50€	Matarikau	51,00€	Battles French Revolution	24,50€	Mexica	41,00€
Cartes ASL	Tel.	No Better Place to Die	44,00€	Warhammer Ancient Battle	26,00€	Puerto Rico	31,50€
Grant takes Command	82,50€	Raging Storm	56,00€	Armies of the Antiquity	13,50€	Ra	34,50€
SAM		Semper Fi !	51,00€	Chariot War	17,00€	Savannah Café	18,00€
Steam & Steal	30,00€	Seven Pines	68,00€	Fall of the West	21,00€	Star Wars Queen Gambit	84,00€
		Sicily	98,00€	English Civil War	26,50€	Torres	34,00€

Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 5,50€
Franco de Port à partir de 60€
Europe et DOM/TOM : 8€ de frais de port / pas de franco
Autres Pays : nous consulter
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.49.93.36
Les nouveautés sont indiquées par un - Les jeux fournis avec une traduction par un

LES ARMEES DE LA REVOLUTION

De la Bastille à la Patrie en danger, 1789-1793

14 juillet 1789 : Rien. C'est ce que retient Louis XVI d'une journée où il s'était pourtant passé quelque chose.

Jean-Christophe RAGUET

Dix ans plus tard, c'est l'avènement de Bonaparte puis l'Empire. Vingt-trois années de guerres presque ininterrompues sépareront Valmy de Waterloo. Elles resteront dominées par l'image de Napoléon et les reflets de l'épopée. Comme si la Révolution n'était, d'un point de vue militaire, que les balbutiements de l'épisode napoléonien... L'adolescence avant la maturité.

Le jeu d'histoire, comme la littérature historique, n'a pas échappé pas à cette attirance exclusivement napoléonienne, et les joueurs en ont fait l'une de leurs périodes phare. Avec son livret de listes pour le jeu *Révolution*, *De Bonaparte à Napoléon*, dont le titre initialement prévu était *De Valmy à Waterloo*, ouvre les portes à une époque délaissée parce que méconnue. Aussi, cette série d'articles propose de redécouvrir ou dese familiariser avec une page d'histoire également haute en couleurs, et de livrer aux joueurs les indispensables éléments de réflexionafin d'aborder dix années riches en simulations potentielles.

LA MARCHE À LA GUERRE (14 JUILLET 1789 – 20 AVRIL 1792)

En juillet 1789, au début de la Révolution, rien ne laissait prévoir un conflit prochain entre la France et ses voisins. Les souverains étrangers, au moins dans les premiers mois, n'étaient pas ouvertement hostiles à la Révolution et il n'était pas question d'intervenir contre elle. Au contraire, ils estimaient que la France, troublée par ses problèmes intérieurs « resterait pour un long laps de temps, nulle dans les affaires de l'Europe. »

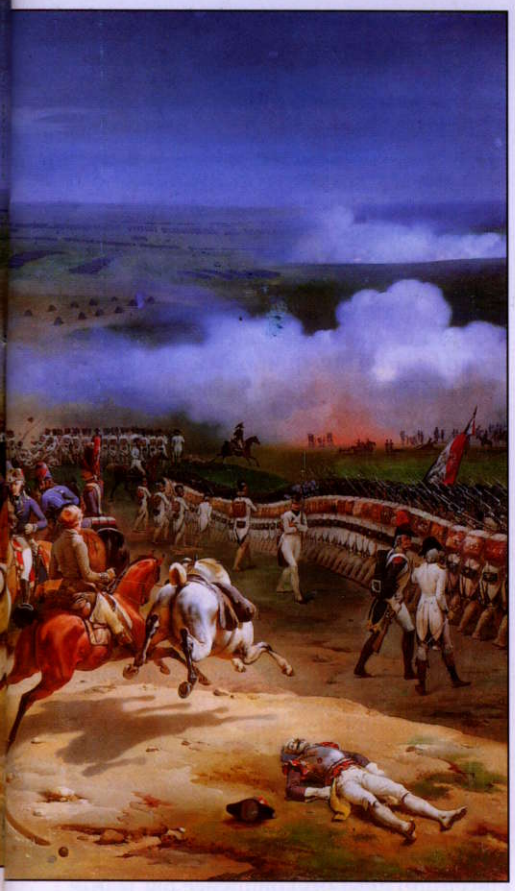
Aucun *casus belli* n'existant, la politique étrangère de l'Assemblée Constituante était essentiellement pacifique. Sa doctrine, contenue dans le décret du 24 mai 1790, fut insérée dans la constitution de 1791 : « La Nation française renonce à entreprendre aucune guerre dans la vue de faire des conquêtes, et n'emploiera jamais ses forces contre la liberté d'aucun peuple ».

Bientôt, l'intransigeance révolutionnaire, la politique antireligieuse et les désordres croissants décident le roi à s'enfuir. La tentative est manquée et le roi, arrêté, doit prêter serment à la nouvelle constitution qui instaure une nouvelle forme de monarchie. Le prosélytisme révolutionnaire et une sorte d'apostolat guerrier gagnent les esprits : on prêche contre « les tyrans » et on appelle à « l'émancipation des peuples esclaves ».

Depuis l'abolition des privilèges et Varennes, qui marque un point de non retour, la vague de l'émigration grossit. Elle touche des aristocrates, des officiers réformés ou non, parfois des régiments entiers qui s'établissent avec armes et bagages dans les provinces frontalières allemandes. Les souverains étrangers, inquiets du caractère universel des principes révolutionnaires, redoutent désormais une possible contagion à leurs états.

L'empereur d'Autriche et le roi de Prusse concluent le 27 août 1791 à Pillnitz un accord qui devient, à Berlin le 7 février 1792, une alliance militaire contre la France. Les deux souverains s'engagent à rétablir l'ancien régime au profit de Louis XVI et à demander respectivement la Flandre et l'Alsace comme prix de leurs services. Entre ces deux dates, la France avait annexé les possessions du Vatican en Avignon, promulgué le décret contre les émigrés et exigé, par *ultimatum* à l'électeur de Trèves, la dispersion des émigrés en armes rassemblés sur son territoire. Les Girondins, pour assurer la relance de la Révolution, lancent le mythe du péril extérieur qui amène logiquement la France vers la guerre.

Le 20 avril 1792, Louis XVI en personne porte à la tribune de l'assemblée législative la déclaration de guerre au « roi de Bohême et de Hongrie » qui est aussitôt votée par acclamations. C'est la « guerre aux rois, paix aux peuples », selon la formule de Merlin de Thionville, contre la première coalition, renforcée désormais du Piémont et des princes allemands sujets du Saint-Empire romain germanique. A l'Est, Les troupes russes de Catherine II commencent l'invasion de la Pologne soulevée.



Kellerman remporte face aux troupes autrichiennes de Brunswick une victoire « fondatrice » à Valmy le 20 septembre 1792.
J.-B. Mauzaisse, Chateau de versailles, RMN.

LA CAMPAGNE DE 1792, PANIQUES ET VICTOIRES

A l'ouverture des hostilités, l'armée française est encore celle de l'ancien régime, mais désorganisée par l'émigration, manquant de tout, faible en effectifs et renforcée de volontaires inexpérimentés.

Elle est articulée en quatre fractions principales : l'Armée du Nord, sous Rochambeau, forte de 50 000 hommes, est stationnée de Dunkerque jusqu'à Sedan. La Fayette commande les 60 000 hommes de l'Armée du Centre en position de Montmédy à Bitche, Luckner a 22 000 hommes à l'Armée du Rhin vers Metz et sur les Vosges, et Montesquiou monte la garde face au Piémont avec 25 000 soldats. Le reste des troupes est employé à réprimer les troubles dans le Midi. Sur un total de 180 000 hommes, déductions faites des garnisons des places fortes, seulement 80 000 peuvent être engagés en rase campagne.

Dumouriez commande en chef sans en avoir le titre. Il conçoit un plan d'attaque par la Belgique avec 50 000 hommes qui doivent marcher par Givet, Namur et Mons, comptant sur le soulèvement des Pays-Bas, pendant que les armées de l'Est et du Sud-est resteront sur la défensive. Par ce dispositif en cordon, les éléments qui le constituent ne peuvent s'apporter aucune couverture, si ce n'est par de dangereux mouvements latéraux le long des frontières.

Les coalisés disposent d'une masse de manœuvre de 150 000 hommes. Leur aile droite est dans les Pays-Bas, forte de 50 000 soldats impériaux commandés par le duc de Saxe-Teschen. Au centre, dans la région de Coblence, le duc de Brunswick a concentré 42 000 Prussiens. Vers Mayence et Spire, Hohenlohe-Kirchberg dispose de 25 000 Autrichiens, Erbach de 7 000 autres face à l'Alsace, et il y a encore 10 000 Autrichiens sous Esterhazy dans le Brisgau. Enfin, menés par les princes français, 20 000 émigrés sont répartis en trois armées : celle des Princes, l'armée de Bourbon et l'armée de Condé. La politique et leur dépendance des subsides de l'étranger n'ont pas rendu possible leur réunion en un seul corps. Leur plan est de mener une offensive sur la Meuse en poussant vers la frontière française en trois groupements qui s'appuieraient sur les forteresses de Luxembourg et de Mayence.

Dès les premiers combats, les jeunes soldats français ne tiennent pas devant les troupes professionnelles. Les tentatives sur la Belgique échouent dans le désordre le plus complet. C'est la débandade de Tournai le 29 avril et celle de Quievrain le lendemain. La Fayette doit s'arrêter à Givet. Rochambeau retraite jusqu'à Valenciennes et démissionne le 20 mai, remplacé par Luckner, lui-même bientôt relevé par Kellermann.

A Paris, la déclaration par l'Assemblée de « La Patrie en danger » ainsi que le manifeste de Brunswick qui promet de brûler la capitale, ont donné le ton aux émeutes du 10 août. Elles se transforment en une autre révolution avec le massacre des Tuileries et la chute définitive de la monarchie.

Le 19 août, le jour où La Fayette abandonne son armée, l'armée prussienne franchit la frontière. Elle progresse lentement,

Fantassin léger **Volontaire** **Général** **Commissaire du peuple**

du fait de son système logistique composé de magasins mobiles, mais s'empare de Longwy le 23 août et de Verdun le 2 septembre, qui opposent une faible résistance. Renonçant à son projet d'invasion de la Belgique, Dumouriez profite de la relative inaction autrichienne pour entamer une concentration avec Kellermann sur l'Argonne. Le 12 septembre, Brunswick ayant décidé de marcher sur Châlons, Dumouriez se porte sur son flanc. Il est rejoint le 19 par Beurnonville et Kellermann. Contre son avis mais sur les ordres du roi, le duc de Brunswick fait faire volte-face à l'armée prussienne et livre le lendemain une bataille à front renversé devant la butte de Valmy.

VALMY, 20 SEPTEMBRE 1792

La bataille commence par une forte canonnade puis l'infanterie prussienne s'ébranle jusqu'à 600 mètres des troupes françaises avant de s'arrêter. Brunswick n'a que 34 000 hommes affaiblis par la dysenterie face aux 52 000 Français qui tiennent fermement leurs positions. Il ordonne le repli puis la retraite de son armée tandis que Dumouriez ne le poursuit pas, espérant détacher la Prusse de l'Autriche. Les Prussiens évacuent Verdun le 14 octobre, Longwy le 22, et repassent la frontière le lendemain, réduits à 17 000 hommes par les maladies.

Paradoxalement, la victoire de Valmy qui avait été la dernière de l'Ancien régime, fut considérée comme la première des armées révolutionnaires, même si les volontaires y étaient beaucoup moins nombreux que les soldats de l'armée de ligne. Goethe qui assista à cette bataille, devait écrire : « *De ce lieu, de ce jour, date une nouvelle époque de l'histoire universelle* ». En effet, si Valmy n'était qu'un semblant d'attaque avortée, elle avait montré que l'élan patriotique pouvait vaincre les armées des rois. Désormais, l'armée française n'aurait plus ce complexe d'infériorité qu'elle avait développé depuis le début des opérations. Au contraire, surprenant tous les observateurs à Valmy, elle avait acquis un ascendant moral qui ne la quitterait plus.

LES CONQUETES

La Convention fut réunie le lendemain de Valmy, avec le mandat de sauvegarder l'indépendance nationale. Elle va tout sacrifier à la lutte contre la coalition et la guerre défensive va devenir une guerre de conquête. L'idée faisait son chemin, selon laquelle la France était inachevée et qu'elle devait retrouver les limites naturelles de l'ancienne Gaule. Selon le mot de Danton, il s'agissait de « fonder la grandeur française ». De plus, les principes de la Révolution commençaient à trouver de nombreux partisans au-delà des frontières limitrophes. Les armées françaises allaient donc favoriser ces insurrections en multipliant les points d'incursion.

Dans le Sud-est, Montesquiou pénétra en Savoie le 21 septembre. Refoulant les 10 000 hommes de Lazari, il prend Chambéry le 24 et la Savoie, évacuée par les Piémontais au début du mois d'octobre, est annexée le 27 novembre. Plus au Sud, d'Anselme s'emparait de Nice le 29 septembre, qui devait être réunie à la France le 31 janvier 1793.

De son côté, le général Custine est désormais à la tête de l'Armée des Vosges. Après la retraite prussienne, il s'empare de Spire le 30 septembre, de Worms le 5 octobre, puis de Mayence et de Francfort les 21 et 22. Il est cependant refoulé par l'offensive prussienne qui reprend, obligé d'évacuer la rive droite du Rhin, à l'exception d'une forte garnison laissée dans Mayence assiégée.

Pendant les opérations autour de Valmy, le duc de Saxe-Teschen avait entrepris le siège de Lille, bombardée du 29 septembre au 3 octobre. Le retour de Dumouriez à son plan d'invasion de la Belgique lui imposa de lever le siège le 8 octobre, pour se joindre à Clerfayt, détaché de l'armée prussienne. Ses mouvements sont confus et la dispersion de ses forces trop grande. Le 6 novembre, à Jemappes, le duc n'a que 13 000 hommes à opposer aux 40 000 de Dumouriez. Malgré leur supériorité, les Français l'emportent difficilement après une bataille décousue. Ils entrent à Bruxelles le 14, à Liège le 28, et toute la Belgique est occupée au début du mois de décembre.

La campagne de 1792, y compris la bataille de Valmy, n'avait eu qu'une importance militaire très relative. Elle eut pourtant un énorme retentissement dans toute l'Europe. Contrairement à toute attente, la jeune armée nationale avait tenu tête et l'année se terminait par la conquête de la Belgique, de la Savoie et de Nice. Alors que les armées révolutionnaires établissaient leurs quartiers d'hiver, le vote belge se prononça en faveur de la réunion de la Belgique à la France. La guerre d'expansion allait continuer.

1793 : L'ANNÉE DE TOUS LES DANGERS

Après les massacres de septembre 1792, l'hiver de 1792-1793 commence par le procès de Louis XVI. Son exécution le 21 janvier est vivement ressentie en Europe et dans les provinces attachées à la monarchie comme les départements de l'Ouest, le Lyonnais et la Provence. Les succès de l'automne n'ont pas mis fin à la guerre. Bien au contraire, le rattachement de la Belgique, l'exécution du roi et la montée en puissance militaire de la France cristallisent l'attitude des pays européens en faveur de l'écrasement définitif de la Révolution.

LA GUERRE DES GÉANTS BLANCS CONTRE BLEUS DANS L'OUEST

1793. Après le refus de recevoir les sacrements des prêtres assermentés et l'exécution du roi, la levée de 300 000 hommes décidée par la Convention met le feu aux départements de l'Ouest. Après quelques échauffourées qui tournent mal, le bocage vendéen, les Deux-Sèvres, la Loire Inférieure et les Mauges angevines se soulèvent. La plupart des villes tombent aux mains des insurgés, que dirigent d'anciens militaires, des hommes du peuple et des ecclésiastiques. Les armes et les canons pris aux soldats républicains et aux gardes nationaux, les bleus, équipent désormais les blancs qui s'organisent.

Les nobles, parfois sous la contrainte, rejoignent le mouvement. Les bandes vendéennes sont commandées par d'anciens officiers comme Charrette, d'Elbée, Bonchamp, Lescure, La Rochejacquelin, Stofflet et Cathelineau, général en chef de l'armée catholique et royale.

Les troupes républicaines sont de second ordre et commandées par des chefs incapables. Le 19 mars, le général Marcé est battu à Pont-Charrault. Les Vendéens prennent Saumur le 9 juin, Angers le 19, mais échouent dans l'assaut de Nantes.

L'été 1793 se passe en succès et revers, jusqu'à l'arrivée des « Mayençais » de Kléber. En octobre, le général Canclaux fait marcher ses colonnes sur le cœur de la Vendée militaire. L'ennemi est insaisissable, il cède le terrain ou se disperse, disparaît dans le bocage et surgit pour frapper à nouveau. Charrette s'empare de Noirmoutier le 12 octobre. Kléber est battu et manque d'être pris à Torfou, mais il parvient à battre les Vendéens à Cholet le 17 octobre.

Les chefs du soulèvement, divisés sur leurs objectifs, décident de traverser la Loire pour ce que l'on appellera « la virée de Galerne », qui rassemble près de 100 000 hommes, femmes et enfants. Ils sont rejoints par des milliers de chouans de la Mayenne. Le 27 octobre, l'armée républicaine lancée à leur poursuite est écrasée à Entrammes près de Laval.

Plutôt que de marcher sur Paris, les Vendéens décident de s'emparer d'un port où pourrait arriver une aide britannique. Le siège de Granville commence le 14 novembre mais échoue, faute des moyens nécessaires. Les départements bretons, engagés localement dans la chouannerie, ne bougent pas.

L'armée insurgée fait demi-tour et bat à nouveau les Républicains à Pontorson et à Dol. Elle échoue devant Angers et le général Marceau la bat sévèrement au Mans le 13 décembre. Le 23, les survivants sont écrasés à Savenay et quelques milliers de Vendéens parviennent à repasser la Loire avec Stofflet et La Rochejacquelin.

Dès lors, la Vendée militaire est brisée. Sur ordre de la Convention, les troupes républicaines de Turreau, constituées en « colonnes infernales » massacrent et détruisent tout sur leur passage, tandis qu'à Nantes on noie les insurgés et leurs familles par milliers. Les bandes de Charrette, de Sapinaud et de Stofflet, grossies par les fuyards, continuent la résistance, les coups de main et les embuscades. Hoche, nommé commandant de l'armée des côtes de Brest le 3 novembre 1794, entreprend alors une politique de pacification et parvient à isoler les dernières bandes. Il obtient la cessation des hostilités de Charrette le 15 février 1795, des chouans bretons le 20 avril et de Stofflet le 2 mai.

Les troubles subsistent pourtant. Charrette reprend les armes dès l'été, alors que 3 000 émigrés débarquent à Quiberon, rejoints sur place par des bandes chouannes venues des environs. L'opération est un échec et 750 émigrés capturés sont fusillés sur place. Une autre tentative émigrée s'empare de l'Ile d'Yeu le 2 octobre 1795 mais renonce à passer sur le continent. Les derniers chefs vendéens sont capturés et exécutés : Stofflet le 25 février 1796, Charrette le 29 mars. Le pays est remilitarisé efficacement et pacifié dès la fin de l'année.

L'insurrection vendéenne avait constitué la plus grave menace intérieure pour la Révolution, bien qu'elle ne se soit pas étendue à d'autres régions. Elle avait mobilisé 50 000 soldats républicains dès le mois d'avril 1793, 75 000 à la fin de la même année, et 100 000 hommes en avril 1794.

La répression avait été sans exemple, à l'image du ressentiment des conventionnels, qui avaient débattu en séance de l'utilité de détruire physiquement l'ensemble des Vendéens. Ces derniers, pendant de nombreuses années, ne seront plus assujettis à fournir des soldats aux armées de la République et les quelques volontaires seront affectés dans les régiments étrangers. ❐

Episode bien connu de tous les élèves de la République, la mort de Bara, ou « l'expression de l'idéal révolutionnaire ».
Jean-Joseph Weerts, Musée d'Orsay, RMN.

La coalition est encouragée par l'isolement politique de la France et par l'échec de la révolution polonaise, qui permet à la Prusse, à l'Autriche et à la Russie, de se partager le pays pour la deuxième fois.

Les différents plans de guerre proposés à la Convention par Dumouriez et Dubois-Crancé poursuivent la stratégie de l'année précédente. Il s'agit d'accentuer l'expansion au nord en s'emparant de la Hollande, de ses ports et de la rive gauche du Rhin comme barrière naturelle.

Sur les autres frontières, les autres forces françaises doivent rester sur la défensive. La nature même de ces plans rend inévitable la guerre avec l'Angleterre qui soutiendra la maison d'Orange et ne supportera pas de voir le commerce hollandais aux mains des Français. Le 1er février, c'est la France qui prend l'initiative. Elle déclare la guerre à l'Angleterre et aux Provinces-Unies et le 7 mars à l'Espagne. Le jeu des alliances fonctionne en retour et les Bourbons de Naples rejoignent la coalition, imités par les petits états italiens. Il n'y a bientôt plus en Europe, que la Suisse et les pays nordiques qui ne soient pas en guerre contre la France.

Le péril est immense et la convention décide une levée extraordinaire de 300 000 hommes. Le nombre des volontaires est tel que l'infanterie doit être réorganisée pour procéder à un amalgame entre les vieilles troupes et les plus jeunes. L'appellation de régiment est supprimée et désormais chaque demi-brigade comprendra trois bataillons, dont deux de volontaires et un bataillon de ligne.

Les défaites des armées du Nord

Le 16 février, Dumouriez quitte prématurément ses quartiers d'hiver et prend l'offensive depuis la Belgique en direction de Maestricht dont il entreprend le siège. En réaction, Cobourg franchit la Roer et parvient à surprendre l'armée française, qui doit se replier en désordre. Dumouriez se réorganise et rassemble 45 000 hommes contre les 40 000 de Cobourg. La première rencontre majeure a lieu dans la région de Neerwinden le 18 mars. La bataille est extrêmement confuse : huit colonnes attaquent sur un front de quinze kilomètres et l'aile gauche française est mise en déroute, entraînant la retraite de toute l'armée. Trois jours plus tard, Dumouriez est à nouveau battu en tentant de se rétablir en défendant Louvain.

Ces deux défaites entraînent une retraite générale, puis l'évacuation de Bruxelles le 24 mars. Il est aussitôt accusé d'incapacité et de trahison. Sentant sa vie menacée, Dumouriez négocie avec les Autrichiens : il expose son projet d'évacuer complètement la Belgique et de marcher sur Paris contre la Convention, à condition de ne pas être poursuivi. L'évacuation commence mais l'armée ne soutient pas Dumouriez qui doit se réfugier auprès des Autrichiens. Sa trahison est consommée. Dampierre le remplace à la tête de l'armée du Nord et des Ardennes, qu'il parvient à stabiliser derrière l'Escaut.

La fuite de La Fayette et celle de Dumouriez ont renforcé la méfiance du gouvernement à l'égard des généraux. Des officiers sont arrêtés au milieu de leurs troupes et exécutés pour le moindre manquement ou le plus petit échec. Dans les armées en campagne, la Convention a placé des commissaires chargés de surveiller et de contrôler les actions des généraux. La Terreur qui sévit à Paris gagne les troupes. Plus rien ne se fait sans l'accord des commissaires qui, dans bien des cas, se substituent au commandement.

C'est ainsi que Dampierre est contraint de lancer une offensive sur Condé le 1er mai. C'est un échec, comme le sera une seconde offensive au cours de laquelle il sera mortellement blessé le 8 mai. Custine le remplace le 27 mais sera destitué peu de temps après.

A la faveur des échecs français, les coalisés envahissent le nord de la France. Cobourg mène une stratégie prudente. Au lieu de marcher sur Paris, il consolide ses succès en s'emparant une à une des places fortes du Nord. Condé tombe le 10 juillet, Valenciennes capitule le 28. Pendant qu'il assiège Le Quesnoy, le duc d'York marche sur Dunkerque qu'il assiège rapidement, à la tête d'une armée très composite, formée d'Anglais, de Hanovriens, de Hessois, de Hollandais et d'Autrichiens.

Le général Houchard, qui a remplacé Custine, se porte sur les arrières du duc d'York et bat un corps anglo-hanovrien à Hondschoote le 8 septembre. Le siège de Dunkerque est levé et un corps hollandais est écrasé à Menin le 13 septembre, le jour où Le Quesnoy capitule. Ses succès sont mal exploités et Houchard est destitué le 18 septembre et arrêté à Lille le 24. Il montera sur l'échafaud le 16 novembre.

La stabilisation

Jourdan le remplace, tandis que Cobourg assiège maintenant Maubeuge. L'offensive française le surprend et il commet la faute de vouloir l'arrêter avec une partie de ses forces. Les 15 et 16 octobre, la bataille de

Guerre civile dans toute l'horreur du terme, les Guerres de Vendée amèneront les responsables révolutionnaires à envisager la planification de l'élimination totale d'une région de France.
F.-H. Philippoteaux, Chateau de Malmaison, RMN.

Wattignies met aux prises 40 000 Français contre 20 000 Autrichiens. Jourdan est repoussé le premier jour mais, pour la première fois, Carnot et lui opèrent un basculement de leurs troupes en pleine nuit et menacent d'envelopper l'aile gauche ennemie. La victoire est acquise par la retraite autrichienne et le siège de Maubeuge est levé. La Convention ordonne ensuite à Jourdan de lancer une offensive infructueuse en Belgique.

Occupés par le partage de la Pologne, les Prussiens se contentaient d'un *statu-quo* sur les frontières de l'Est, où les opérations avaient été peu actives jusqu'à l'été. En revanche, vers le Luxembourg, les opérations avaient commencé à la fin du mois de mars par une tentative contre Custine, le contraignant à se replier derrière la Lauter après sa défaite à Bingen. Mayence assiégée capitulait le 23 juillet et sa garnison, sortant librement, devait seulement ne plus combattre contre la coalition. Elle irait renforcer les troupes engagées en Vendée.

L'armée autrichienne passe à l'offensive en septembre 1793. Après un succès prussien à Pirmasens le 14 septembre, un manque flagrant de coordination entre Prussiens et Autrichien en empêche l'exploitation. Le mois suivant, Wurmser donne l'assaut et perce les lignes de Wissembourg tenues par l'armée du Rhin. Son chef, le général Clarenc, fut aussitôt remplacé par Pichegru, en même temps que Hoche prenait le commandement de l'armée de la Moselle et lançait une offensive sur Kaiserslautern. Ses 35 000 hommes ne parvinrent pas à vaincre les 25 000 Prusso-saxons du duc de Brunswick, bien retranchés.

De son côté, Pichegru refoulait les Autrichiens et les Français émigrés de Wurmser au-delà de la Lauter. Investi du commandement des deux armées, Hoche reprenait l'offensive le 26 décembre, dégageait la garnison de Landau le 28 du même mois et forçait Wurmser et Brunswick à repasser le Rhin. La situation était stabilisée sur tout ce théâtre d'opérations.

Plus au Sud, les troupes du roi de Piémont-Sardaigne étaient passées à l'offensive en août 1793, mais avaient été rejetées derrière les Alpes dès le mois d'octobre par Kellermann. Dans le Comté de Nice nouvellement français, les opérations sans envergure piétinaient.

Enfin, en avril, les Espagnols avaient attaqué sans succès dans les Pyrénées Occidentales. A l'est, leur progression avait été arrêtée devant Perpignan le 13 juillet et refoulée sur les Pyrénées en septembre. Renforcée par une division portugaise, une seconde offensive en décembre leur permettait de s'emparer de Port-Vendres et de Collioure, maigres succès d'un corps expéditionnaire très éprouvé, avant de prendre ses quartiers d'hiver.

La guerre de 1793 est probablement la plus dure que les armées de la Révolution eurent à soutenir. Elle n'est remarquable, ni par une suite de victoires retentissantes, ni par la conception des opérations, mais par l'extraordinaire ténacité des troupes françaises et par l'impulsion, parfois aveugle, donnée par les commissaires de la Convention. Elle est cependant entachée d'injustice, d'arrestations sans objet et d'exécutions sous de mauvais prétextes.

D'un point de vue organisationnel, 1793 est l'année des décisions radicales avec la levée en masse, la réquisition permanente des Français et des ressources, et l'amalgame des troupes.

En barrant la route à l'invasion et aux soulèvements de l'intérieur, la Révolution pourra s'installer et acquérir une sorte de maturité militaire qui semblait lui faire défaut dans les premiers mois de 1792. Enfin, pour avoir surmonté les difficultés de cette année de tous les dangers et écarté les périls immédiats, la France va désormais pouvoir compter sur un affaiblissement de la coalition.

En 1793, les guerres des rois sont toujours plus coûteuses que les guerres des peuples. A une époque ou la victoire est une affaire de gros bataillons, la masse prouve son efficacité, qui s'accroît avec son aguerrissement. ❐

DBN : Notes sur le livret 1 des listes d'armées

Du fait des difficultés liées à la période en matière de sources, c'est avec un léger retard sur le calendrier éditorial que le livret de listes d'armées Révolution est paru à la fin de décembre dernier.

Il a paru intéressant, pour *DBN*, de proposer des listes qui soient à la fois une source documentaire dépouillée, et un outil ludique suffisamment complet pour satisfaire aussi bien les joueurs pratiquant la compétition que les autres. Comme pour les deux livrets précédents qui recouvrent l'époque impériale, il n'était pas envisageable de donner en quelques dizaines de pages tous les ordres de batailles livrées pendant ces dix années.

Un livret de listes n'étant pas un ouvrage d'histoire tendant vers l'exhaustivité mais un instrument de jeu, celui-ci a nécessairement fait l'objet de choix, à la fois ludiques et historiques.

Il fallait avant tout traiter l'intégralité de la période, ce qui est fait de 1792 à 1802, en ne donnant que des armées d'un volume de forces jouables dans une partie à *DBN*. Tombaient ainsi plusieurs dizaines de petits combats, historiquement intéressants, mais inutilisables.

Contrairement aux listes des livrets 2 et 3, où chaque rencontre majeure a souvent donné lieu à l'établissement des listes des deux camps, cela n'a été fait que pour les batailles de Valmy, de Fleurus et de Bergen, toutes originales par la nature et la composition des armées en présence, et riches en combinaisons possibles. Etendre ce système pour tout le livret 1 aurait amené à produire de nombreuses listes identiques ou sans grand intérêt pour les joueurs. Qui, par exemple, choisirait de jouer les Français en Vendée, à Rivoli, aux Pyramides, ou à Saint-Domingue, presque sans cavalerie et avec seulement quelques rares pièces de canon ? Il était plus intéressant de ne mettre en scène que leurs adversaires : les Vendéens de la Grande Armée Catholique et Royale, de l'Autrichien formé en petites brigades qui attaquent en colonnes (pour une fois !), la redoutable cavalerie des Mamelouks d'Egypte, et l'armée exotique, à moitié régulière, des révoltés de Saint-Domingue.

Pour les grandes nations, qui bénéficient le plus souvent de longues listes « à tiroir » ou à possibilités multiples, n'ont été retenus que les ordres de batailles pour lesquels l'organisation évoluait significativement avec la liste précédente, et ceux qui présentaient un intérêt réel par leur originalité ou l'éventail des choix possibles. Ainsi, l'armée française d'Italie de 1796-97 a été volontairement écartée.

Le nombre de listes consacrées à chaque pays est directement lié à leur niveau de participation aux opérations. Ainsi, avec douze listes, dont quatre de l'émigration et des soulèvements de l'Ouest, les Français sont au premier plan, en tant qu'acteurs principaux. Les Autrichiens, les plus constants de leurs adversaires en ont neuf, et ainsi de suite jusqu'à la faible participation de l'Espagne et du Portugal « crédités » d'une seule liste pour leur activité militaire très réduite.

L'absence de sources fiables n'a pas permis d'établir de listes sur certains épisodes intéressants comme la guerre russo-polonaise de 1792 à 1794, les conflits dans les colonies ou les endémiques soulèvements serbes.

A chaque fois, la question s'est posée de l'intérêt pour un joueur à jouer les listes proposées, tout en ayant le souci d'être original, d'élargir aux combats méconnus et d'apporter de la diversité. C'est ce qui l'a emporté sur l'établissement du long catalogue sans saveur des listes des grandes batailles les plus connues. ❐

MONDIAL DE LA MINIATURE

PARIS 7 - 8 - 9 juin 2002

ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16e - MÉTRO PORTE D'AUTEUIL

DE 10 HEURES À 19 HEURES

PRIX D'ENTRÉE : 10 €

Avec le concours des revues :

Wing Masters · figurines · dixième planète · Ave Victis · Steel Masters

MOND'EXPO - 14, rue Lesault - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : (33) 01.49.91.75.12 - FAX : (33) 01.49.91.75.32

http://www.mondexpo.com/miniature/

LES BARBARES A DBM

APRES AVOIR examiné les subtiles tactiques des armées hellénistiques ou la magnificence des armées médiévales, il nous a semblé bon de faire un tour chez les barbares du IIe siècle avant au Ve siècle après J.C.

Antoine BOURGUILLEAU

Terme péjoratif sorti de l'imagination des Grecs pour désigner ceux dont le langage ressemble peu ou prou à « barbarbarbar »pour des oreilles civilisées, le mot « barbare » est souvent associé à *DBM* aux armées de chevelus, à pied ou à cheval et qui se ruent souvent sur l'adversaire sans que leur général en chef ne le leur ait demandé !

Un des principaux charmes de *DBM* est d'offrir au joueur le commandement de combattants définis principalement par leur comportement sur le champ de bataille et seulement après par leur armement ou leur équipement. Si de nombreuses armées comptent dans leurs rangs des soldats entraînés, motivés et endurcis à la discipline, et qui se trouvent sur le champ de bataille en véritables professionnels de la guerre, de nombreux autres combattants se retrouvent souvent au même endroit pour des raisons toutes différentes : système de valeurs propre, organisation de la société, caractère initiatique du combat ou honneur clanique. Dans ces sociétés, l'homme et le guerrier sont une seule et même personne. Là où le légionnaire romain ne prend pas de risque en se protégeant derrière son bouclier et une organisation qui ne laisse que peu de place pour l'exploit individuel, le guerrier gaulois, par obligation morale et sociale, pour l'honneur de la tribu, se devra de briller sous peine d'attirer sur lui et sa famille un châtiment pire que la mort : le déshonneur. Dans cette société, le guerrier qui a failli est un paria.

C'est pourquoi le chaos règne dans de nombreuses armées irrégulières : pour beaucoup de guerriers, le sort de la bataille importe peu. Ce qui compte, c'est le comportement individuel. Dans ces conditions, le plan du chef n'a que peu d'importance : mieux vaut mourir en héros que de participer à une victoire sans avoir risqué sa vie. C'est en raison de leurs bravades que les Gaulois attirèrent sur Alésia les Romains de César : En faisant le serment de ne plus reconnaître comme homme ceux qui n'auraient pas traversé deux fois les rangs ennemis, les chefs de la cavalerie gauloise envoyée à la traîne de César firent faire volte-face à ce dernier qui regagnait la Province, et qui décida de régler leur compte une bonne fois pour toute à ces chevelus prétentieux.

A *DBM*, l'aspect incontrôlable de ces fiers peuples irréductibles est rendu par les règles concernant l'impétuosité. A *DBM* le nerf de la guerre est le Point d'Initiative (PIP) que les généraux dépensent pour mouvoir leurs troupes élément par élément ou en groupe. Avec les troupes impétueuses, les PIP sont utilisés pour... empêcher les troupes de se jeter vers le premier ennemi afin de compléter la collection d'oreilles !

Les troupes classés comme impétueuses doivent impérativement être déplacées ou retenues. Toute troupe impétueuse pour laquelle le joueur ne dépense pas de point reprend sa liberté. Et c'est élément par élément que vos impétueux non-encadrés vont se ruer vers l'ennemi le plus proche. Dans le pire des cas, cela peut rompre votre formation jusqu'à la fin de la partie.

Les hordes barbares prêtes à en découdre avec l'armée romaine, L'impétuosité l'emportera-t-elle sur la discipline ? *Figurines Essex et Old Glory peintes par l'auteur. Photos N. Stratigos.*

Par contre si vous avez bien déployé vos troupes et que vous savez où vous allez, l'impétuosité peut être un avantage, car elle permet à ces dernières d'avancer gratuitement vers l'ennemi.

Qui est classé impétueux ?

Pour les troupes à pied : Les Guerriers (Wb) quelque soit leur grade [Ordinaires (O), Rapides (F) ou Supérieurs (S)], les Lames irrégulières et Rapides [Irr Bd(F)] et les Hordes Supérieures [Hd(S))].

Pour les montés : Tous les chevaliers irréguliers à l'exception des chevaliers Inférieurs (I) ou des Cataphractes (X), les Chameaux (S) et les Sacrifiables (tous les chars à faux et équivalents).

Rappelons également qu'à *DBM*, tout élément ayant des éléments ennemis démoralisés plus proches de lui que des éléments ennemis en bon ordre est rendu impétueux par les premiers. Participer à la curée est une perspective qui excite tout le monde, même les vétérans les plus endurcis ! Les règles de mouvement impétueux de *DBM* font partie des points les plus difficiles à comprendre et les plus sujets à interprétations (de l'aveu même des auteurs) mais ils permettent de rendre de façon assez simple cette composante incontournable des batailles antiques et médiévales.

De nombreuses armées sont composées pour tout ou partie de troupes impétueuses. Petite revue de détail des barbares près à en découdre. On commence par les fantassins

Les Barbares à pied

Les deux types d'impétueux à pied sont les Guerriers (Warbands ou Wb) et les Lames (F) [Irr Bd(F))]. Les premiers recouvrent tous les guerriers claniques, avec quelques différences de grades.

Les Wb partent avec un facteur de + 3 contre les fantassins et de + 2 contre les montés. Ils peuvent combattre sur deux rangs, ce qui augmente ces deux facteurs de 1. Véritable cauchemar de l'infanterie lourde, les Guerriers n'ont besoin que de faire plus que les Lames (Bd), Lances (Sp) ou Piquiers (Pk) pour les détruire.

Les Wb(F) ou Rapides représentent tous les guerriers légèrement équipés et qui chargent le plus vite possible vers l'ennemi. Leur armement et leur formation relâchée leur permet de se déplacer sans pénalité à travers les petits accidents de terrain (broussailles ou rocailles). Leur grade (F) leur permet de se déplacer à 150 pas au lieu de 100, mais les rend plus fragiles au combat. S'ils ne submergent pas l'ennemi par leur masse, ils meurent souvent en grand nombre et rapidement. Le Wb(F) typique est le guerrier Gaulois.

Les Wb(O) ont souvent un armement similaire à celui des Wb(F), avec des motivations analogues (« laissez-les moi !! »), mais leur formation plus dense les désavantage dès qu'ils quittent le terrain plat. N'avançant qu'à 100 pas, ils sont plus résistants que les (F) et valent le même nombre de points de budget (3 points). Le Wb(O) typique est le Germain époque Arioviste ou le Burgonde. Les Wb(O) sont vraiment les mal aimés de DBM : moins rapide que les Wb(F) et moins résistants que les Wb(S), on ne trouve que quelques joueurs pour les aligner en nombre sur les tables, souvent avec plus de réussite que ce que leurs adversaires ne le pensent.

Les Wb(S) sont les plus enragés de tous. Combattant en masse resserrée, souvent mieux protégés, ils sont aussi plus résistants. Contrairement aux autres Wb, ils peuvent combattre les montés sur 4 rangs, ce qui ajouté à leur grade (S) en fait des adversaires redoutables, même pour des chevaliers. Virtuellement impossibles à arrêter par quoique ce soit, ils sont tout de même pénalisés par leur coût (5 points). Une armée dont l'infanterie est presque entièrement composée de Wb(S), comme les Galates ou les Francs est souvent difficile à vaincre sans laisser du monde dans l'affaire...

Les Irr Bd(F) forment une catégorie à part. Equipés aussi légèrement que les Wb(F), parfois sans boucliers, ces combattants sont souvent armés d'une épée longue particulièrement tranchante ou d'une hache et s'en servent en experts du corps à corps. On peut citer comme exemples les guerriers daces équipé du Falx (une épée recourbée qui, nous disent les chroniqueurs romains, était si tranchante qu'elle pouvait faire voler des têtes ou des membres d'un seul coup) ou encore les Vikings légèrement équipés et participants à des raids côtiers. Leurs facteurs de combat sont de + 5 contre les troupes à pied et + 3 contre les Montés.

Quelques armées

● **Les Gaulois**

Je ne connais pas un seul joueur de *DBM* qui n'ai jamais été démangé par l'envie de jouer nos ancêtres les Gaulois. Avec 45 Wb(F) ou (O) obligatoires, c'est une armée puissante et rapide – si on joue les Wb (F) ; Elle ne dispose que d'un seul sous-général et de deux généraux alliés potentiels, mais si vous optez pour la période d'avant la guerre des gaules, vous pouvez récupérer un sous-général Gaesati avec 19 Gaesati. Comme ces fanatiques combattant nus sont classés Wb(S), cela dope considérablement l'armée. Autre bonne nouvelle : la présence massive de Cv(O) pas chère et résistante... sauf contre la chevalerie en masse (et il y en a rarement assez) ou les archers. Ceux qui ont déjà vu 6 socles de Cv(O) voler en une phase de tir me comprennent !

Point faible de l'armée : le manque cruel de tirailleurs, 6 Ps(O) et 6 Ps(S) au maximum, c'est peu et ça handicape cette armée, splendide au demeurant.

● **Les Galates**

Celtes du Danube, les Galates effectuèrent de nombreuses incursions en Grèce, pillant même Delphes. Ces farouches guerriers ne sont pas sous-évalués à *DBM*, qui les classe Wb(S), avec tout de même 40 éléments obligatoires. A 5 points le bout, ça fait déjà 200 points avant de se pencher sur les subtilités de la liste. Elle ne sont pas nombreuses : jusqu'à 2 sous-généraux, une cavalerie conséquente, mais un manque encore plus cruel de tirailleurs que chez le Gaulois (6 max.). Plus cruel, car les Galates ne disposent d'aucune autre troupe pour occuper les terrains difficiles et qu'ils sont donc vulnérables aux attaques provenant de ces zones. C'est tout de même une armée résistante, idéale pour les joueurs ou joueuses au tempérament agressif et qui ne souhaitent pas s'embarrasser de concepts aussi ridicules que la coopération inter-arme ou la manœuvre !

● **Les Espagnols Antiques**

Des trois variantes dont dispose cette liste (Ibères, Celtibères et Lusitaniens), ma préférence va nettement à cette dernière. Avec la

Fortement colorées, les armées barbares restent toujours agréables à jouer — mais aussi souvent dangereuses — pour qui n'aime pas trop les manœuvres subtiles.

possibilité d'avoir 3 généraux réguliers, de la Cavalerie soutenue par du Psiloi, des Sacrifiables (en l'occurrence des Chars à bœuf enflammés !), une énorme masse d'Auxiliaires(S) et de Psiloi, ainsi qu'un paquet honnête de 16 Wb(F), cette armée colorée est assez originale. Mais pour survivre face à des montés ou de l'infanterie lourde, il conviendra de « pourrir » le terrain.

● **Les Germains antiques**

Cimbres, Teutons, guerriers d'Arioviste ou Bataves font partie de cette liste. A l'exception des Chattes, réputés pour leur férocité et classés Wb(S), ou des Bataves et Chérusques (Teutoberger Wald, c'est eux !), proches des Gaulois et classés Wb(F), les Germains sont classés Wb(O). Cette catégorie permet d'aligner une masse considérable de guerriers un peu plus résistants que des (F), mais moins mobiles. Rayon bonnes nouvelles, la liste contient deux sous-généraux possibles, de la Cavalerie soutenue par du Psiloi et jusqu'à 25 élément de Psiloi, ce qui permet aux troupes lourdes de gagner un peu d'espace pour manœuvrer, si on ne les colle pas trop près de l'ennemi.

● **Les Daces**

Morceau à part, l'armée Dace compte dans ses rangs une masse de Wb(F) ainsi que de nombreux Irr Bd(F), le tout supporté par un nombre conséquent de Psiloi (jusqu'à 35). Sa faible agressivité est compensée par deux terrains obligatoires (Bois et Colline escarpées) et une grande habileté à se mouvoir dedans. Bien manipulée, elle peut faire des dégâts. Témoin, son utilisation assez heureuse par Philippe Séberac l'actuel champion de France, qui joue Dace depuis pas mal de temps, et que peu de monde peu se vanter d'avoir battu à la tête de cette armée.

● **Les Germains Tardifs**

J'entends par là la masse des peuples qui déferlèrent sur le Limes à partir du II^{e} siècle après J.-C. : Visigoths, Vandales, Burgondes, Francs, Saxons ou Alamans. Toutes ces armées comptent une grande masse d'infanterie utilisable presque indifféremment, tant ils se ressemblent : hirsutes, armés de javelots, épées et haches, derrière un bouclier rond orné de motifs géométriques simples. Toutes les listes ont leurs avantages et inconvénients, mais ont la plupart du temps 2 sous-généraux, une quantité imposante de guerriers à pied Wb(O) ou (S), quelques poignées de tirailleurs et un gros coefficient d'agressivité. Grâce à cet aspect interchangeable, on peut effectuer pas mal d'essais. Surtout si on combine cette masse de fantassins avec quelques montés !

Il n'est pas rare de trouver, à côté des troupes impétueuses à pied, des listes de peuples germaniques possédant également des impétueux montés. Il s'agit dans la plupart des cas d'Irr Kn(F), chargeant lance baissée tout ce qui remue sur le champ de bataille. Leur facteur de + 4 contre les montés leur permet de damer le pion à presque tous (à l'exception notable des éléphants qui les détruisent facilement). Leur facteur de + 3 contre l'infanterie n'est pas formidable, mais comme il leur suffit de faire seulement 1 de plus que n'importe quel fantassin pour le détruire, les lendemains de ces derniers sont parfois difficiles.

● **Les Gépides**

C'est une des rares armées de barbares équilibrée. Avec un minimum de 15 Kn(F) et de 18 Wb(S) à quoi s'ajoute une belle masse d'archers classés Ps(O) ou Bw(I), elle dispose d'un attirail assez complet pour balayer tout ceux qui seraient assez sympathiques pour les attendre en ligne dans le terrain plat. Difficile à manœuvrer (en raison notamment des différences de vitesse entre les troupes à pied et les montés, elle possède un avantage indéniable pour le joueur de tournoi qui a envie d'aller admirer les autres tables ou de s'acheter quelques figurines : au bout de 2h30 la bataille est terminée par la destruction des Gépides ou de leur adversaire. Dur de faire un match nul !

● **Les Ostrogoths, Hérules, etc..**

Chez eux, le cavalier domine de 15 à 45 socles de Kn(F), secondé par une masse d'archers [Ps(O) ou Bw(I)] qui permettent d'occuper le terrain accidenté. Les Ostrogoths peuvent même obtenir quelques cavaliers légers Huns, très utiles pour protéger les flancs de leur cavalerie lourde. Les royaumes vandales d'Afrique peuvent aligner une armée entièrement montée, avec de 18 à 56 Irr Kn(F) et de 0 à 6 Irr LH(S) Alains. Question rapidité des parties, même remarque que pour les Gépides !

Stratégie barbare

1. Souvenez vous que vos troupes ne savent pas manœuvrer. Inutile de les placer dans une position qui pourrait permettre, avec un bon dé, de se déployer comme ceci ou comme cela. Ca ne marche que très rarement.

2. Allez tout droit vers votre objectif. Les bagages sont une proie tout à fait valide. Les troupes peu mobiles de votre adversaire le sont tout autant.

3. N'allez JAMAIS un PIP trop loin. Comme le fait remarquer Richard Bodley-Scott dans les conseils tactiques de la règle, un bon plan doit pouvoir être exécuté avec un seul PIP par corps. Si vous êtes tentés d'utiliser un bon dé pour avancer un corps un peu en avant des autres, en comptant sur des bons dés ailleurs au tour suivant, vous faites fausse route. Un adversaire intelligent (c'est plus courant qu'on ne croit)

Verceil – Marius défait les Cimbres

Originaires des régions bordant l'actuel Danemark, les Cimbres furent chassés de leurs terres aux environs de 120 avant J.C. par une brusque montée de la Baltique. A la recherche de nouvelles terres sur lesquelles ils pourraient s'établir, les Cimbres entraînèrent avec eux vers le sud une autre peuplade germanique, les Teutons, ainsi qu'une partie de la tribu celte des Ambrons. En 113, les Cimbres défont les Romains en Norique. Une fois le Rhin franchit, ils errent en Gaule, y commettant de nombreux pillages. En 105, ils sont dans la vallée du Rhône, où ils battent encore une autre armée romaine qui veut leur barrer la route de la Provence. C'est alors que les Cimbres d'un côté, les Teutons de l'autre, décident de se séparer.

En 103, les Teutons sont écrasés près d'Aix en Provence par Marius, réformateur de l'armée romaine. En 101, après avoir ravagé une partie du sud-ouest de la Gaule, les Cimbres pénètrent dans le nord de l'Italie et envoient leurs émissaires à Marius. « *Nous voulons des terres et des villes pour nous établir durablement, nous et nos frères Teutons* » disent-ils . L'entourage du consul éclate de rire et Marius leur répond : « *pour ce qui est de vos frères, nous y avons déjà pourvu et leur avons attribué une terre dont ils ne bougeront plus jamais* ». Comme les émissaires ne comprennent pas l'allusion, Marius rajoute goguenard : « *comme vous venez de loin, il serait injuste de vous laisser repartir sans que vous n'ayez rencontré vos frères, qui ne sont pas loin d'ici* ». Il fait alors amener les chefs Teutons enchaînés, montre aux Cimbres les monceaux d'équipement capturés et les balade sur le champ de bataille. Furieux, les Germains se rangent dès le lendemain en ligne de bataille à Verceil, face à l'armée de Marius.

LE SCÉNARIO

Les Germains sont attaquants.

CIMBRES

Boerix Irr Cv(O)	17AP
32 guerriers Cimbres Irr Wb(O)	96AP
8 javeliniers – Irr Ps(S)	24AP
4 cavaliers – Irr Cv(O)	28AP

41 éléments équivalents – Démoralisation à 14

Sous-général Irr Cv(O)	17AP
24 guerriers Cimbres Irr Wb(O)	72AP
6 javeliniers – Irr Ps (S)	24AP
6 cavaliers – Irr Cv(O)	42AP
6 archers – Irr Ps(O)	12AP

37 éléments équivalents – Démoralisation à 12.5

Total de l'armée : 78 éléments équivalents Démoralisation à 39.

ROMAINS

Marius, Général en Chef -Reg Cv(O)	28AP
6 Légionnaires - Reg Bd(O)	42AP
4 Vélites – Reg Ps(S)	12AP
3 Ligures – Irr Ax (O)	9AP
2 Cavaliers Romains – Reg Cv(O)	16AP

14 éléments équivalent – Démoralisation à 5

Catulus, Sous-Général Reg Cv(O)	28AP
12 Légionnaires- Reg Bd(O)	84AP
8 Vélites – Reg Ps(S)	24AP

17 éléments équivalents – Démoralisation à 6

Sylla, Sous Général Reg Cv(O)	28AP
6 Légionnaires – Reg Bd(O)	42AP
4 Vélites – Reg Ps(S)	12AP
3 Espagnols – Irr Ax(S)	12AP
2 Cavaliers romains - Reg Cv(O)	16AP

14 éléments équivalents – Démoralisation à 5

Total de l'armée, 45 éléments équivalents Démoralisation à 23.

Terrain : 120 cm x 90 cm.

PEINDRE RAPIDEMENT DES IRRÉGULIERS

Certaines personnes sont découragées d'avance à l'idée de peindre des armées d'irréguliers car ces armées sont souvent nombreuses et colorées, donc difficiles à peindre. Les Germains illustrés dans cet article ont été peint en cinq soirées par l'auteur, qui est loin d'être un pro de la peinture. Intéressés ?

Ma méthode pour peindre des irréguliers est simple. Après avoir acheté mes figurines, les plus variées possibles, je les trie et les dispose en petits tas par poses. Une fois ce tri effectué, je pioche une figurine dans chaque tas et je colle le résidu de ma collecte sur une lamelle de carton de récupération (voir photo) et je les sous-couche. Je me retrouve donc avec des dizaines de bandes cartonnées sur lesquelles sont collées des figurines toutes différentes.

Accrochez-vous c'est maintenant que ça devient bizarre !

1. Je barbouille la figurine de marron moyen (sauf le bouclier) et j'attends que ça sèche.

2. Je peints les boucliers de façon identiques ! exemple : moitié blanc, moitié rouge. Ca accélère considérablement le processus et je fais souvent pareil pour les pantalons, dans des teintes marron et beiges. Bien sûr, on peut rajouter un petit ornement ici ou là, ce n'est pas long de poser un simple point ou un motif ondulé, au Rotring par exemple.

3. Je peints la couleur chair en évitant les replis du corps et en laissant au maximum apparaître la sous-couche pour obtenir un effet de relief accentué.

4. Je dépose un mélange 50 % chair/50 % blanc au centre des parties de peau déjà peintes. Ex : les coudes, les pommettes ou le menton, un trait fin sur le front, une tache plus épaisse sur l'épaule. Ce sont des gars du nord !

5. Ensuite, je dispose de 5-8 figurines dont les poses sont toutes différentes et qui possèdent peu ou prou le même bouclier et les mêmes vêtements. Je les décolle de leur carton et les colle une par une sur des socles différents, en évitant de les mettre au même endroit sur le socle

6. Je récupère une deuxième bande de figurines toutes différentes je répète l'opération à une exception près : je change de motif pour les boucliers.

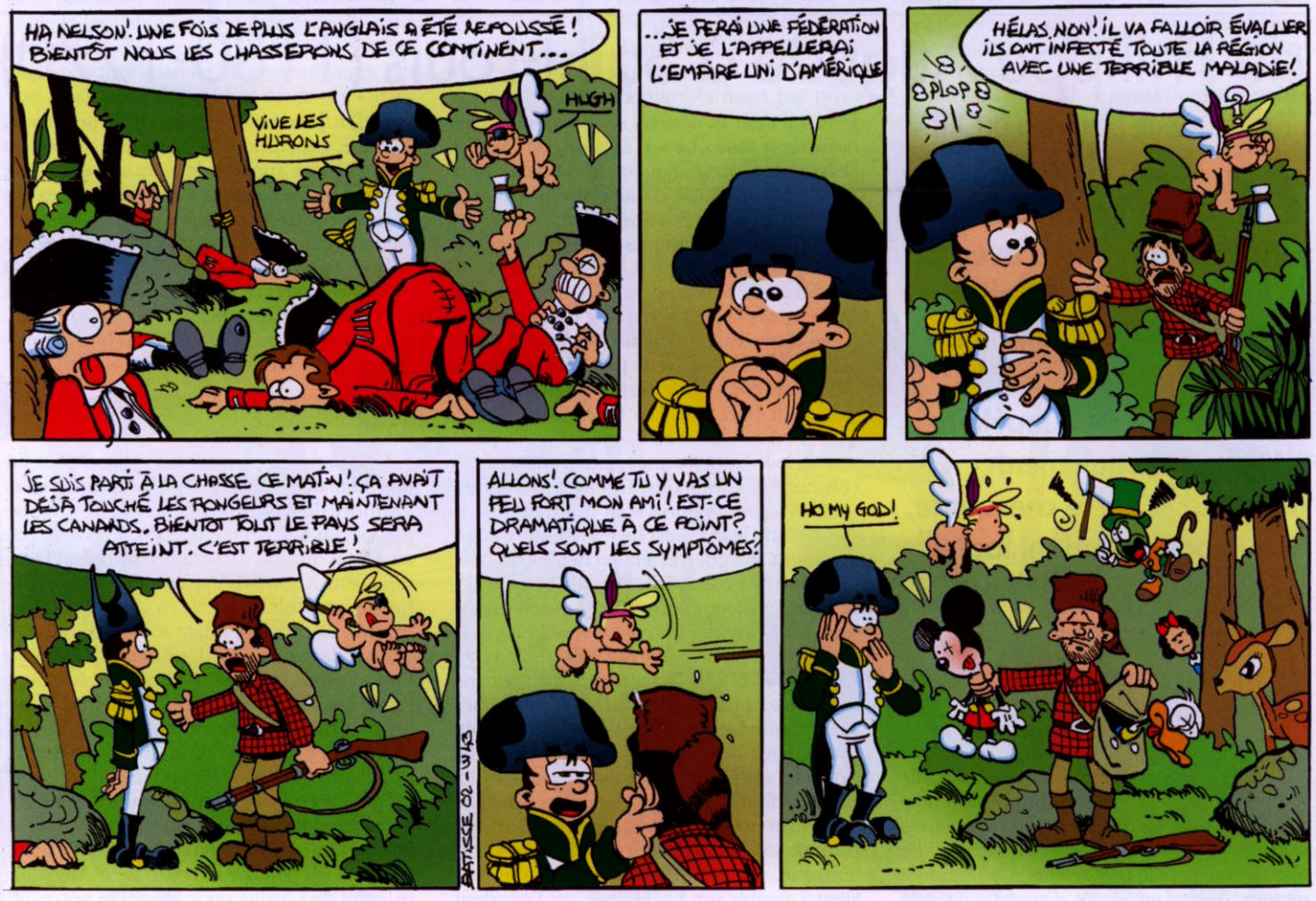
Au fur et à mesure, vos socles vont se remplir de nouvelles recrues et vos effectifs vont gonfler. Dans le cas précis des germains, je disposais de x fois 6 poses différentes (sans compter les commandement), que j'ai collé sur 12 double-bases différentes.

Le processus est un peu répétitif. Pour éviter la saturation, je garde quelques figurines un peu sympa (chefs, musiciens, portes-étendards) que je peints avec soin et en prenant mon temps.

Avec cette méthode, j'ai pu produire des armées germaine et jacobite en un temps record. Pour ceux qui ont vraiment la flemme, il est possible de trouver dans les magasins spécialisés des planches de décalques pour les boucliers. Pour les tartans, hélas, il faudra travailler un peu... ❐

enverra deux-trois tirailleurs devant ces traînards et au besoin en sacrifiera quelques-uns pendant qu'il mangera tout cru le corps isolé. L'idéal c'est d'avancer toujours à la vitesse du plus lent. Et les autres points ? du bonus, pour réorganiser vos rangs, déplacer une réserve, etc.

4. Maintenez la pression. Vous manœuvrez mal mais vous avez la masse avec vous. Sautez à la gorge de votre adversaire et ne lui laissez pas une seule seconde de répit. A quoi lui servira d'être régulier et de pouvoir vous prendre de flanc si vous l'obligez à dépenser tous ses points pour éviter de se faire marcher dessus ? ❐


HA NELSON! UNE FOIS DE PLUS L'ANGLAIS A ÉTÉ REPOUSSÉ! BIENTÔT NOUS LES CHASSERONS DE CE CONTINENT...
VIVE LES HURONS
HUGH
...JE FERAI UNE FÉDÉRATION ET JE L'APPELLERAI L'EMPIRE UNI D'AMÉRIQUE
HÉLAS, NON! IL VA FALLOIR ÉVACUER ILS ONT INFECTÉ TOUTE LA RÉGION AVEC UNE TERRIBLE MALADIE!
PLOP
JE SUIS PARTI À LA CHASSE CE MATIN! ÇA AVAIT DÉJÀ TOUCHÉ LES RONGEURS ET MAINTENANT LES CANARDS. BIENTÔT TOUT LE PAYS SERA ATTEINT. C'EST TERRIBLE!
ALLONS! COMME TU Y VAS UN PEU FORT MON AMI! EST-CE DRAMATIQUE À CE POINT? QUELS SONT LES SYMPTÔMES?
HO MY GOD!
BATISSE 02 - 03

L'ASCENSION MILITAIRE DE LA MONARCHIE FRANÇAISE

de Philippe Auguste à Saint-Louis (1180-1270)

A PARTIR DE LA FIN DU XII^e^ siècle, l'histoire militaire de la France tend à se confondre avec la lutte de ses souverains pour accroître le domaine royal. La montée en puissance des Capétiens correspond également à l'âge d'or de la chevalerie, une époque pendant laquelle les lourds cavaliers dominent encore les champs de bataille de l'Europe.

Frédéric BEY

Si Rome ne s'est pas faîte en un jour, elle n'a pas disparu non plus du jour au lendemain. « *Un jour les chariots des barbares forcent le barrage que les armées romaines opposaient à leur progression. Un jour Sidoine Apollinaire est contraint, malgré son dégoût, d'accueillir des chefs germains dans les annexes de sa demeure. Alors commence le Moyen-Age* ». C'est ainsi que Georges Duby résume magnifiquement la fin de l'Antiquité et la naissance d'une nouvelle période de l'histoire de l'Europe. Pour autant, les mutations, tant politiques que militaires, ont été lentes, et le monde médiéval classique de nos manuels scolaires d'antan, avec ses châteaux et ses chevaliers, a mis plusieurs centaines d'années à émerger. Jusqu'au IX^e^ siècle, c'est d'abord le temps de royaumes barbares, qui s'installent sur le territoire de l'empire romain d'Occident. Les Francs, Wisigoths, Ostrogoths, Suèves ou Lombard n'ont pas à leur disposition d'armées permanentes, au contraire des Romains. Chez les Germains, tous les hommes libres sont des soldats et la fonction de leur roi est de les conduire régulièrement à la guerre, à la recherche de nouvelles terres à conquérir. Pendant cette période, l'insécurité est partout et la guerre omniprésente, entre les royaumes germains eux-mêmes, ou face aux menaces extérieures des Arabes et des Byzantins. L'ampleur de ces menaces permet le plus souvent de faciliter l'assimilation entre Germains et indigènes. Pour renforcer les armées, les Gallo-Romains sont invités, voire obligés, dès Clovis, à rejoindre les troupes de leur nouveau roi. Cette première époque du moyen- âge connaît son âge d'or avec le règne de Charlemagne, qui rétablit un état fort, qui parvient à assurer son hégémonie sur l'occident chrétien et à conquérir ses marches (Saxe, Bavière, expédition en Espagne...). Avec les Carolingiens apparaît le *banum*, l'appel aux armes des vassaux et sujets de toutes les régions contrôlées. C'est une sorte de « service militaire » qui prélude à la pratique de l'ost féodal classique. On estime qu'entre 800 et 840, l'empire franc carolingien était capable de rassembler un total de 35 000 cavaliers, accompagné de 100 000 fantassins et auxiliaires, pour battre campagne.

LES PREMIERS TEMPS FÉODAUX

Une première rupture survient, avec la fin de l'unité de l'empire édifié par Charlemagne. La mort de Louis le Pieux, fils de Charlemagne, en 840, sonne le glas du rêve de restauration durable de l'empire romain d'Occident. Du X^e^ au XII^e^ siècle, l'Europe chrétienne, une fois les périls vikings et sarrasins écartés, élargit cependant sa zone d'influence, avec la conversion des Scandinaves, Polonais et Hongrois. Ce sont ensuite les Croisades qui repoussent l'Islam d'Espagne du nord et plus partiellement de Terre Sainte. Mais cette expansion de la Chrétienté latine s'accompagne paradoxalement d'un morcellement croissant des pouvoirs politiques. Même s'il subsiste un empereur en titre, et si des états plus ou moins unifiés s'installent solidement, comme le royaume d'Angleterre, celui de Castille ou le royaume normand

Phillipe-Auguste remporte face à une coalition anglo-allemande une éclatante victoire à Bouvines le dimanche 27 juillet 1214.
Peinture Horace Vernet, Chateau de Versailles, RMN.

d'Italie du Sud, il n'en est pas de même ailleurs. En France et en Allemagne, ou les rois sont pourtant en place depuis plus longtemps, on assiste à la multiplication des duchés, baronnies ou seigneuries, qui imposent progressivement la reconnaissance de leur autonomie. Cet émiettement politique, et la mise en place de lignages familiaux, renforcé par l'importance des liens personnels d'hommes à hommes et des relations d'hommage et de vassalité, compose le caractère fondateur de la féodalité. La guerre change aussi de nature, car elle se déroule maintenant surtout à une échelle locale. La réunion d'armées, au niveau des royaumes, devient rare, même si de grandes expéditions continuent à avoir lieu. Les Croisades, regroupant des soldats de tous les états de la Chrétienté en sont l'exemple le plus frappant. Au même moment, le combattant par excellence, le *miles*, est le cavalier lourd, armé d'une lance et d'une épée, protégé par un casque et une cotte de mailles. Il s'impose partout comme le maître des champs de batailles. Ces chevaliers constituent par ailleurs un groupe aristocratique, celui des seigneurs, des nobles, et composent la pièce essentielle de l'édifice social médiéval. Contrairement à certaines idées reçues, ce groupe est très tôt ouvert à de nombreux apports extérieurs. Une belle aptitude militaire, quelle que soit la richesse ou la naissance, peut se traduire par l'intégration d'hommes nouveaux au sein de l'aristocratie. A côté des chevaliers, les quelques milices citadines font piètre figure, et d'une manière générale, les classes inférieures de la société sont quasiment exclues de la fonction militaire. Enfin, la mise en place de la féodalité ne peut être évoquée sans parler de l'influence de l'Eglise, qui s'efforce de régenter aussi les affaires militaires. On voit ainsi apparaître l'idéal du preux chevalier, valeureux soldat chrétien, qui peut légitimement mener la guerre contre les Infidèles et qui devrait, tant que faire se peut, éviter les guerres intestines, pour éviter de faire couler le sang de Chrétiens. Malgré ces préceptes de Paix de Dieu (voir encadré) et de combats interdits les dimanches, la société médiévale entend plus qu'il ne le faudrait le fracas des armes.

L'APOGÉE DU MONDE MÉDIÉVAL

Une nouvelle ère s'ouvre dans la seconde moitié du XII[e] siècle et va durer jusqu'à l'aube du XIV[e] siècle. Pendant ces 150 années, l'Occident ne perd rien de son dynamisme, bien au contraire, et son expansion perdure. La reconquête de l'Espagne se poursuit inexorablement. A ce titre, la grande victoire de Las Navas de Tolosa (1212) constitue le tournant définitif des luttes entre chrétiens et musulmans dans la péninsule Ibérique. Dans les décennies suivantes, ce sont en effet Cordoue (1236) puis Séville (1248), qui sont perdues, par le désormais défunt royaume des Almoravides, au bénéfice de la Castille. Quant au Portugal, son territoire est totalement libéré aux environs de 1250. Il ne reste bientôt aux Maures, qu'une maigre bande de territoire en Europe, autour de Grenade. Sur le front des Croisades, la troisième (1190-1191) est sans aucun doute la plus prestigieuse de toute, en regroupant sous la même bannière les trois plus puissants souverains de l'occident : Philippe Auguste, le roi de France, Richard Cœur de Lion, le roi d'Angleterre et Frédéric Barberousse, l'empereur du Saint Empire Romain Germanique. Malgré la mort par noyade de l'empereur, peu après la victoire d'Iconium, la troisième croisade constitue un succès indéniable, qui se solde notamment par la conquête de Saint Jean d'Acre et la prise de Chypre. La quatrième croisade (1202-1203) aboutit, quant à elle, à la « conquête » de Constantinople et la constitution d'un Empire Latin (1204), en lieu et place de l'Empire Byzantin. Elle sert ainsi principalement les intérêts de Normands de Sicile, rivaux commerciaux des Byzantins. Malheureusement les événements ne tournent pas aussi bien qu'en Espagne, et Jérusalem est définitivement perdue en 1244. La croisade menée par Saint Louis (1248-1254), pour reconquérir la ville sainte est finalement un échec, malgré la prise de Damiette en Egypte. Acre résiste jusqu'en 1291, mais c'en est ensuite terminé des possessions franques en Orient. Malgré leur échec final, les Croisades témoignent de la ferveur et de la cohésion religieuse, inégalée par la suite, de l'Europe chrétienne. Parallèlement, les principaux états européens connaissent une période de paix relative sur leurs sols. Hormis les guerres privées, qui apportent toujours leurs lots de violence et de dévastation, les royaumes de France ou d'Angleterre, par exemple, connaissent un calme inhabituel, bien plus général qu'en Allemagne, toujours secouée par de nombreuses révoltes locales. Il en découle alors une expansion démographique et économique sans précédent, qui nous autorise à parler d'âge d'or médiéval. Mais, lorsque l'on évoque une paix relative, il faut surtout entendre l'abandon des campagnes annuelles des rois barbares ou de ceux des premiers temps féodaux. Pour autant, de grandes opérations militaires subsistent, mais se font plus rares. Ainsi l'Italie, objet des rivalités incessantes entre Guelfes

Las Navas de Tolosas, remportée par les forces de Castille, d'Aragon et de Navarre marque une étape décisive de la Reconquista. *H. Vernet, Versailles, RMN*

et Gibelins, en est certainement le meilleur exemple. Les empereurs allemands tentent ainsi d'asseoir leur domination sur le nord de la péninsule, alors qu'une dynastie angevine s'installe en Sicile. De nombreuses grandes batailles de la période ont lieu en Italie : Legnano (1176), Cortenuova (1237), Bénévent (1266) ou Roccavioni (1275). En France, c'est la rivalité entre Capétiens et Plantagenêts qui est la source de campagnes acharnées. Enfin quelques conflits que l'on peut qualifier de périphériques s'ajoutent à ce panorama : conquête du Pays de Galles, par Edouard I^{er}, qui s'attaque également à l'Ecosse, croisade albigeoise dans le sud-ouest de la France et campagnes des chevaliers Teutoniques en Pologne. En arrière plan, la royauté capétienne profite plus ou moins discrètement de cette période pour affirmer sa puissance et son contrôle sur l'espace géographique français.

L'ESSOR DE LA FRANCE CAPÉTIENNE

Née du partage de l'empire de Charlemagne, la Francie Occidentale, devenue la France, s'engage dès le X^{e} siècle dans une rivalité chronique avec l'Allemagne. Une suite de campagnes, d'ampleur relativement faible, se succèdent avec une régularité désespérante. Au cours de la guerre entre le roi de France Lothaire II et l'empereur Othon II, la France du nord-est est envahie, en 978. C'est à un seigneur parmi les plus grands, Hugues Capet, fils d'Hugues le Grand, que Lothaire II doit la sauvegarde de Paris. Au cours de la crise dynastique qui survient peu après, cet événement joue son rôle dans l'élection et le sacre de ce même Hugues Capet comme roi de France. Hugues, le premier des Capétiens, dont le domaine personnel, devenu domaine royal, ne s'étend que de Paris à Etampes, ne mènera aucune grande campagne. Au contraire, son fils Robert II le Pieux (996-1031) réalise, en plusieurs étapes, la conquête du duché de Bourgogne. Le roi suivant, Henri I^{er} (1031-1060), combat avec succès la puissante maison de Blois, mais est battu par le duc de Normandie, Guillaume le Bâtard, à Mortemer, puis une autre fois, en 1058, sur la Dives. Philippe I^{er} (1060-1108), empêtré dans de multiples conflits locaux contre de petits seigneurs du domaine royal, reprend la lutte contre Guillaume le Bâtard, devenu Guillaume I^{er} d'Angleterre après sa victoire à Hasting (1066). Le conflit porte sur le Vexin et se poursuit jusqu'à l'extrême fin du règne de Philippe I^{er}. Le premier coup d'accélérateur est donné par son successeur, Louis VI le Gros (1108-1136). Avec ce dernier, la guerre prend une dimension nouvelle. Certes Louis s'oppose, comme ses prédecesseurs, à quelques vassaux indisciplinés, mais il réunit aussi l'ost royal pour conduire une véritable guerre contre Henri I^{er} d'Angleterre, également duc de Normandie. Son armée regroupe désormais les contingents des comtes de Flandre, de Blois, de Bourgogne ou de Nevers ainsi que ceux de nombreux évêques et archevêques. Il conquiert Mantes (1109) puis Meulan (1110) et repousse un peu plus la menace que faisaient peser les Anglo-Normands sur Paris. La guerre reprend en Vexin et en Picardie à partir de 1116, mais la défaite que subit Louis VI à Brémule (1119) marque un coup d'arrêt à ses conquêtes, et l'échec devant Breteuil conduit, l'année suivante, à la paix avec l'Angleterre. Pendant la fin de son règne, Louis VI réunit encore l'ost pour battre campagne en Auvergne ou en Aquitaine. Bien épaulé par son conseiller, l'abbé de Saint-Denis, Suger, Louis VI organise également l'embryon d'une administration centralisée et renforce les liens de la royauté française avec le Pape. Pour son successeur Louis VII le Jeune (1137-1180), la guerre est tout autant une préoccupation de tous les jours. La guerre en Terre Sainte également, car le roi de France participe à la deuxième croisade (1147-1149). Cependant, une affaire de dot va considérablement ternir le règne de Louis VII et bouleverser le développement de la France capétienne. Le roi a en effet épousé Aliénor, qui lui a apporté l'Aquitaine en dot. Louis VI a malheureusement des relations difficiles avec sa femme, au caractère si bien trempé. Vieillissant,

n'ayant eu que des filles d'Aliénor, Louis s'inquiète de sa succession, alors que cette dernière, forte de l'appui de son oncle, comte d'Antioche et chef du lignage aquitain, est persuadée qu'elle peut trouver à se remarier avec la plus grande des facilités. On a reproché au roi de l'avoir laisser partir et d'avoir accepté que leur mariage soit dénoué en 1152, mais quel souverain sans héritier n'en aurait pas fait autant ? Le problème vient plutôt du fait qu'Aliénor épouse, après son divorce, le comte d'Anjou, du Maine et de Touraine, Henri Plantagenêt et lui apporte à son tour l'Aquitaine, la Guyenne et la Gascogne en dot. Ce dernier devient ensuite roi d'Angleterre en 1157, ce que nul n'avait prévu auparavant... Privé des conseils de Suger, mort en 1151 et de saint Bernard de Clairvaux, mort en 1152, Louis VII, roi assez falot, s'oppose comme il peut à la puissance montante d'Henri II d'Angleterre. Le Plantagenêt, même s'il demeure le vassal du roi de France pour ses possessions continentales, contrôle le tiers occidental de la France et un domaine bien plus vaste que le domaine royal ! La guerre s'ouvre en 1164, après que Louis ait accueilli Thomas Becket, l'évêque rebelle de Canterbury, opposant notoire à Henri II. Les opérations se déroulent en Vexin, à partir de 1167, et pour deux ans. Après une trêve, les hostilités reprennent en 1173. La paix revient en 1174, lorsque Louis se décide à abandonner ses rares conquêtes. Mais, la poursuite du conflit entre France et Anglo-Angevins est de toute manière inévitable, car rien n'est réglé par la paix conclue en 1167, à Saint-Rémy-sur-Avre. C'est de cette situation explosive qu'hérite le jeune Philippe II, lorsque qu'il est sacré roi de France à la Toussaint 1179, du vivant de son père.

L'Auguste regne de Philippe II

Après un second mariage avec Constance de Castille, rapidement décédée, Louis VII choisit sa nouvelle épouse dans la maison de Champagne, grande rivale de la maison d'Anjou. De son union avec Adèle de Champagne, célébrée en 1160, il ne naîtra qu'un fils unique, le futur Philippe II. La naissance de ce dernier, le 21 août 1165, vingt et un ans après le premier mariage de son père est saluée comme une sorte de miracle, témoignage de la bienveillance divine sur la maison de France ! Bien que n'ayant que 14 ans et demi lors de son sacre, le jeune Philippe gouverne effectivement, tant son père, qui meure le 11 septembre 1180, montre des signes de vieillesse et de maladie. Bien entendu, à cet âge, l'influence des grands princes du royaume, plus âgés, se fait d'abord sentir. Les comtes de Flandre et de Hainaut, Henri, fils du roi d'Angleterre, les quatre « oncles de Champagne » du jeune roi, ou encore le comte Thibaut de Blois et de Chartres, comme le comte Etienne de Sancerre, tentent de manœuvrer l'adolescent. Philippe surprend rapidement tout ce beau monde par sa détermination et sa maturité. Jouant des uns contre les autres, il s'affirme comme un véritable chef d'état, dès les premières années de son règne. Il épouse Isabelle de Hainaut, la nièce de Philippe d'Alsace, dont il a un fils en 1187. A la mort précoce de la reine, il réclame et obtient au nom de son fils l'héritage d'Artois, de Vermandois et d'Amiens, dont elle avait été dotée. Philippe a par ailleurs la chance de profiter de l'affermissement de la morale chevaleresque, très importante en son temps. Le désormais vieux roi Henri Plantagenêt se montre un vassal très loyal, à l'égard du Capétien. Philippe hérite en plus de son père d'une solide maison privée : le maréchal Robert Clément et le chambellan Gautier par exemple. Il s'entoure également, au profit de la croisade, à laquelle il participe, de valeureux « frères d'armes », comme Barthélemy de Roye, chevalier de Vermandois, Guillaume de Barres ou Mathieu de Montmorency. Il s'appuie aussi sur des lettrés, au premier rang desquels figure Frère Guérin, un Hospitalier « conseiller spécial auprès du roi Philippe en raison de sa sagesse au palais royal et de son don incomparable de conseil, qui s'occupa des affaires du roi et des besoins des églises, comme s'il était le second auprès du roi ». Enfin, Philippe reçoit aussi de son père un bien inestimable : le soutien indéfectible de l'Eglise de France, que Louis VII, très chrétien, avait su attacher au destin de la couronne capétienne. La seule ombre, du point de vue religieux, vient des menaces d'excommunication que le pape Innocent III fait un moment planer sur Philippe, suite à la rocambolesque affaire de son second mariage avec Ingebruge de Danemark. « Empêché par maléfice », d'après son biographe Rigord, de la déflorer, n'ayant qu'un fils mal portant de son premier mariage, Philippe II répudie la sœur du roi de Danemark le lendemain de ses noces, pour épouser, avec le consentement de quelques évêques, Agnès de Méran. La sombre histoire ne sera résolue qu'à la mort d'Agnès (1213), lorsque Philippe fera revenir Ingebruge, transigeant avec le Pape, qui accepte de légitimer en contrepartie les deux enfants qu'il a eus d'Agnès.

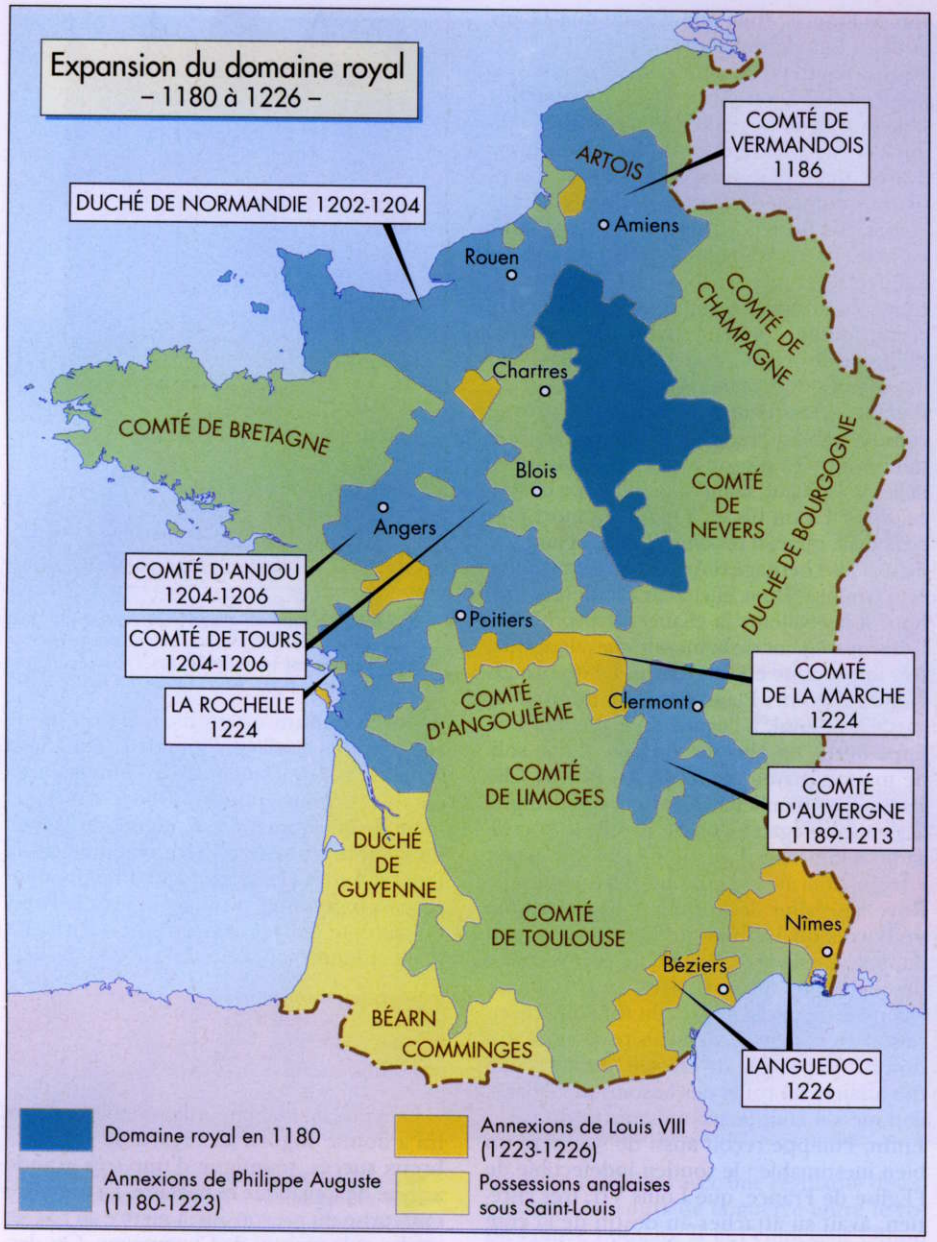
L'Eglise joue un grand rôle dans la création de l'idéal de chevalerie, son influence morale sur le siècle est indéniable. *Les Très riches Heures du Duc de Berry, musée Condé, Chantilly, RMN.*

La guerre contre Richard Cœur de Lion

Le règne de Philippe Auguste, surnom que lui a donné Rigord au regard de ses nombreux succès, témoigne d'une très grande activité diplomatique et militaire. La première entreprise du roi consiste à mettre au pas ses oncles et la maison de Champagne. Ces derniers s'allient pourtant aux Flamands, et il faut attendre le traité de Boves (juillet 1185) pour que la situation se dénoue à l'avantage du Capétien. Philippe peut alors songer à s'occuper du Plantagenêt, Henri II, roi d'Angleterre. Contre ce vieil adversaire de la dynas-

Paix et treve de Dieu

La civilisation de Moyen-Age chrétien offre un particularisme assez remarquable, avec le mouvement de recherche d'une « Paix divine », que l'Eglise souhaite propager en Occident. C'est au moment où l'autorité royale s'affaiblit, dans toute l'Europe, que les clercs tentent de trouver, grâce à des ressorts moraux, les moyens de protéger les moines, comme les paysans, les marchands ou les pèlerins. Le mouvement trouve son origine dans le sud de la France. Au cours des conciles de Charroux (989) et de Narbonne (990) les évêques prennent les premières mesures d'ordre public, que le roi n'est plus à même de proclamer et de faire respecter. Au début du XI^{e} siècle, les évêques tente de faire prêter des serments de paix aux chevaliers de leurs diocèses. La Trêve de Dieu, à proprement parler, est instituée au concile de Perpignan (1027), et introduite progressivement, avec plus ou moins de succès, dans tout le royaume de France. Il s'agit maintenant d'interdire de combattre pendant l'avent, le carême, le jour de Pâques et tous les dimanches, parfois même du jeudi au dimanche. Né dans une région où l'autorité du roi ne se faisait plus sentir (le sud de la Loire), le mouvement remonte lentement vers le nord et pendant tout le long du XI^{e} siècle, s'étend à toute la Chrétienté, notamment sous l'égide des Papes Nicolas II et Urbain II. Elle s'accompagne d'ailleurs d'une autre solution, la Croisade, propre à détourner les activités belliqueuses des campagnes européennes, en envoyant les preux chevaliers reconquérir la Terre Sainte. Si elle n'en est pas la conséquence directe de la Paix de Dieu, la Croisade en est sans aucun doute un complément très efficace. La royauté, regagnant avec le temps un certain prestige, va récupérer le mouvement et à son tour, pour démontrer sa piété et son rôle de soutien privilégié de l'Eglise. Après les premiers efforts de Louis VI, c'est Louis VII, par son ordonnance de Soissons (juin 1155), qui établit une paix généralisée sur les églises, les marchands, les paysans et sur tous ceux qui acceptent de s'en remettre à la justice pour résoudre les conflits qui les opposent. Plus tard, Philippe Auguste développe encore le concept de Trêve de Dieu en imposant un délai de quarante jours entre le défi et le début effectif de la guerre, afin que tous ceux qui risquent d'être impliqué dans le conflit, par le jeu des solidarités lignagères, soient prévenus. Enfin Saint Louis consolidera cette œuvre, dans son ordonnance sur la guerre privée. Il faut également mentionner que la Papauté intervient, durant la même période, pour tenter de réglementer l'usage d'armes jugées trop meurtrières, comme l'arbalète. Le Pape Pascal II en interdit le premier l'usage, lors du concile de Latran de 1139, mais cette prohibition ne sera respectée qu'une cinquantaine d'années, l'arbalète revenant sur le devant de la scène lors du conflit qui opposa Philippe Auguste à Richard Cœur de Lion. Globalement, la Paix de Dieu et l'influence morale de l'Eglise ont contribué à restreindre les violences d'une époque ou la guerre privée était souvent le quotidien des hommes. Elles ont également permis d'asseoir l'idéal de la chevalerie, et du guerrier modèle qui ne prend les armes que pour la défense du faible. Son influence sur les mentalités et les mœurs est indéniable. Son poids moral, comme ce fut par exemple le cas le dimanche de Bouvines, a aussi pesé sur l'histoire militaire du temps. ❐



tie capétienne, l'offensive est surtout indirecte. Le roi de France pousse les fils d'Henri II, et les bouillants barons poitevins, à rivaliser d'ambition contre leur suzerain. A force de pression, Philippe parvient à se faire céder une partie du Berry et de l'Auvergne, en 1189. Henri II meurt peu après et son fils Richard I[er] Cœur de Lion lui succède sur le trône d'Angleterre et comme duc de Normandie. Au lieu de s'opposer, comme on pouvait s'y attendre, Richard et Philippe concluent une trêve et partent ensemble à la Croisade, en 1190. Richard, élevé sur le continent, et duc d'Aquitaine avant la mort de son père, est un prince plus Gascon qu'Anglais. Il a, par plusieurs de ses révoltes, contribué à miner l'autorité de son père, mais il a lui aussi été victime de la rébellion de ses barons, qui se sont alliés plusieurs fois au comte de Toulouse. Dès 1188, il a prêté hommage au roi de France, en abandonnant ainsi son père. Très ambitieux, il cherche aussi à écarter son frère Jean du partage de l'héritage paternel. Alors que Philippe Auguste revient de Terre Sainte, dès le mois d'août 1191, Richard, qui s'est brouillé avec le roi de France et le Duc d'Autriche, pendant le siège d'Acre, est contraint par un naufrage de rentrer par voie terrestre. De passage en Autriche, il est capturé par ce même duc d'Autriche, qui l'emprisonne pour venger la querelle d'honneur qui les oppose. Philippe va immédiatement tenter d'en profiter. Il surenchérit même sur la rançon, afin de bloquer la libération de Richard ! Le roi de France passe à la vitesse supérieure, avec pour cible la Normandie. Il s'empare de Gisors, par « trahison » en avril 1193. Il échoue devant Rouen, mais s'empare de nombre de places comme Aumale, Eu, Ivry, Pacy, Neaufles. L'année suivante voit la prise d'Evreux et du Vaudreuil, mais malheureusement un nouvel échec à Rouen. Le retour de Richard Cœur de Lion va compliquer les choses. En mai 1194, Philippe Auguste doit lever le siège de Verneuil, devant la pression du roi d'Angleterre. « *Le diable est lâché* » aurait déclaré Philippe ! Peu après Richard bat sévèrement Philippe à la rencontre de Fréteval. Cet événement conduit à une trêve, puis à la paix de Louviers (janvier 1196). A partir du retour sur la scène de Richard I[er], le roi Philippe n'a en fait plus jamais l'avantage, dans le conflit qui l'oppose à l'héritier Plantagenêt. Richard Cœur de Lion entreprend, pendant la suspension d'armes, la construction de la fabuleuse place de Château-Gaillard. Philippe tente de le contrer, en édifiant à proximité le château du Goulet. Mais lorsque les hostilités reprennent, en 1197, l'initiative demeure dans le camp de Richard. Son frère Jean, réconcilié avec lui, bat d'ailleurs les Français à Courcelles, en 1198. Sur la défensive, Philippe II ne parvient qu'à conserver Gisors, alors qu'une nouvelle trêve est conclue à Vernon, en janvier 1199. Richard veut en profiter pour mater la révolte d'un de ses vassaux, le vicomte de Limoges, mais il est frappé d'un carreau d'arbalète en assiégeant Châlus, le 26 mars. Il meurt de la gangrène le 6 avril 1199, pour avoir été mal soigné. Son cœur est enterré à Rouen, ses entrailles à Châlus et son corps à Frontevaud : le brave Richard a oublié délibérément de laisser une partie de son corps à l'Angleterre ! Avec ce décès, l'horizon s'éclaircit à nouveau pour le roi capétien. Il en profite d'ailleurs pour se saisir immédiatement d'Evreux et de Conches, avant de signer la paix à Gaillon, le 22 mai 1200. Avec le nouveau roi d'Angleterre, Jean, le frère de Richard. Jean rend hommage à Philippe pour tous ses fiefs situés en France et concède même au roi une partie du Vexin et du Berry. Cette première guerre de Normandie a été très dure. Philippe s'y est aguerri, plus encore qu'à la Croisade, mais n'a que rarement pris l'avantage sur Richard Cœur de Lion. Guerre de sièges, guerre de places, symbolisée par l'orgueilleux Château-Gaillard, ce conflit n'en démontre pas moins l'habileté et la ténacité d'un Philippe Auguste, toujours prompt à profiter de la moindre opportunité.

La conquête définitive de la Normandie

Le roi de France ne perd pas de vue pour autant son objectif premier. Depuis la conquête de l'Angleterre par le Conquérant, la Normandie constitue un point d'appui anglais en France. Philippe II ne peut tolérer que le roi d'Angleterre soit aussi duc de Normandie, et présent, en force, aux portes de l'île de France, le cœur du domaine royal capétien. Par une manœuvre juridique très habile, Philippe profite d'un différent entre Jean et l'un de ses vassaux poitevins, pour réunir une cour féodale qui prononce, le 28 avril 1202, le déshéritement de « toute la terre qu'il tenait de lui en deçà de la mer ». Le roi d'Angleterre devient alors littéralement Jean Sans Terre, nom que lui a laissé la tradition. Philippe Auguste envahit immédiatement la Normandie, pour y faire appliquer le jugement. Toutes les places de la frontière, Eu, Aumale ou Gournay succombent en juillet 1202. Malgré les ressources propres du duché de Normandie (près de 800 chevaliers) et les possibilités d'appeler l'arrière-ban, diverses milices communales ou d'envoyer des renforts d'Angleterre, Jean défend très mollement la Normandie. Il n' y a rien chez lui qui rappelle la fougue de son frère ! D'ailleurs, Jean quitte son duché en décembre 1203, laissant ses vassaux et ses troupes sans directive. La grosse affaire de la guerre est le siège de Château-Gaillard, engagé par Philippe Auguste dès les derniers mois de l'année 1203. Le roi de France entreprend des travaux gigantesques, il fait creuser un double fossé autour de la place, fait établir des tours de bois pour surveiller les assiégés et fait creuser des mines jusque sous les remparts. Roger de Larcy, le capitaine anglais en charge de la place, se retire alors dans la seconde enceinte et il est bientôt contraint de gagner la troisième. Les travaux de minage se poursuivent

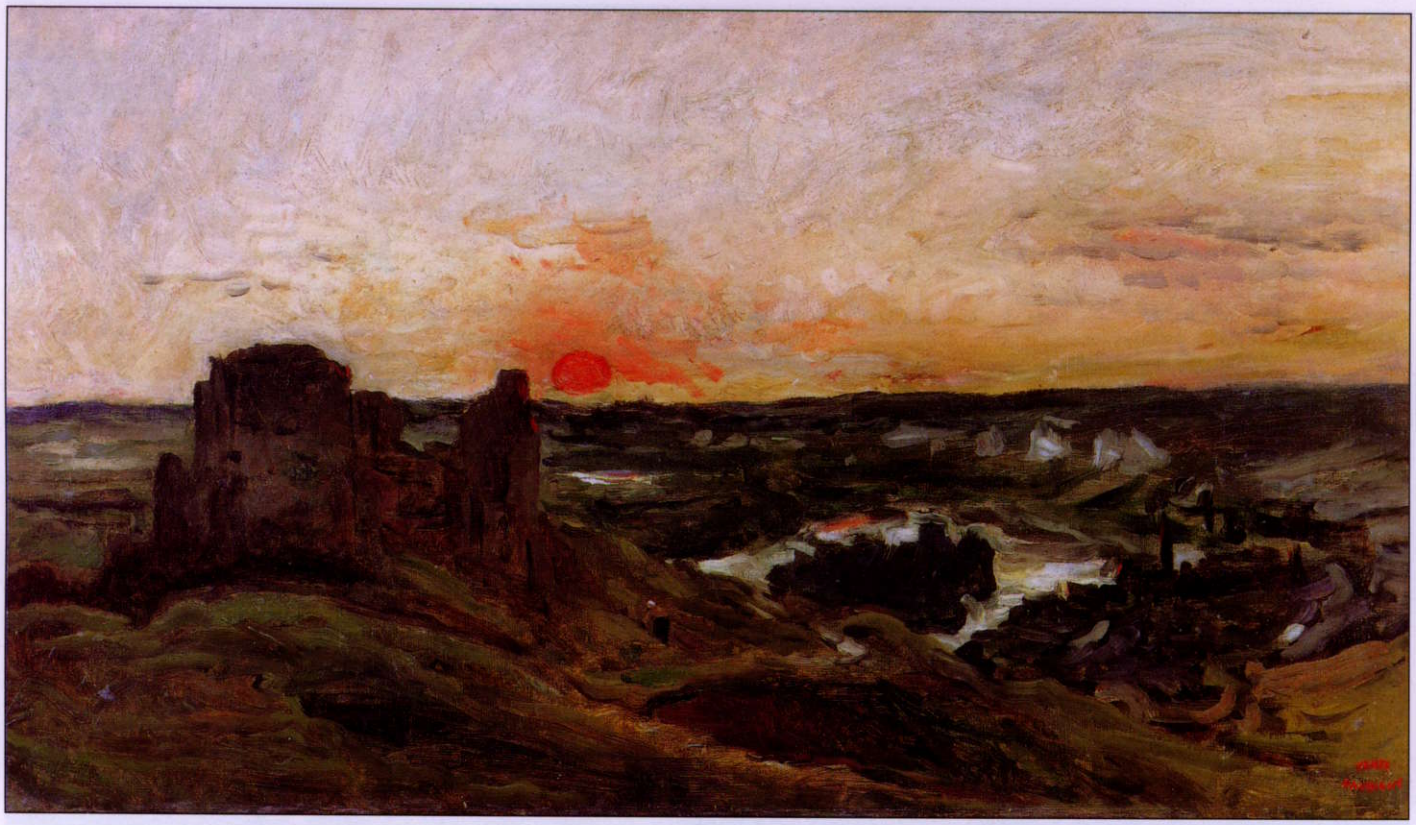
La ville de Ptolémaïs remise à Philippe Auguste et Richard Coeur-de-Lion en juillet 1191.
Joseph Blondel, Chateau de Versailles, RMN.

activement et Château-Gaillard se rend le 26 mars 1204, avant que le Donjon n'ait eu à se défendre. Rouen tombe le 24 juin. Seules les îles anglo-normandes (Jersey, Guernesey etc.) ne sont pas soumises, faute d'une flotte pour les attaquer. En seulement deux ans, le duché de Normandie a été définitivement soumis. C'est pour Philippe Auguste et la royauté française, un immense succès. La guerre se porte ensuite en Poitou, où elle s'avère plus compliquée, du fait notamment d'un retour offensif de Jean Sans Terre, en 1206, qui débarque à La Rochelle. Jean récupère une partie de ses terres, mais une trêve arrête les opérations en octobre. Jean ne conserve que le Poitou et renonce alors définitivement à la Normandie, déjà perdue, au Maine, à l'Anjou et à la Touraine. Il abandonne également la Bretagne, qui demeure cependant en dehors du royaume de France.

Les armées au temps de Philippe Auguste

Au sein d'une société médiévale qui répartit les hommes en trois grandes catégories, liées par des échanges de « services » mutuels : la masse laborieuse, occupée aux champs, entretient par son travail, les hommes d'église, chargés d'attirer par leurs prières les faveurs divines sur l'ensemble de la population, et les chevaliers, dont la mission est de protéger par les armes leurs sujets. Duby décrit ces derniers en ces termes : « *Les chevaliers. Prédestinés, doués par le sang qui vient de leurs ancêtres d'une " vertu " particulière, ils ont reçu vers l'âge de 20 ans des armes que les prêtres ont bénies et dont ils ne devraient user que pour de justes causes, la défense des clercs, des moines, du " peuple désarmé ", et la propagation de la foi chrétienne.* »

L'armement et le comportement tactique de ces chevaliers ont notablement évolué dans la seconde moitié de XII[e] siècle. Le cheval de combat demeure le privilège des nobles, dont les armes favorites sont toujours la longue épée franque et la lance. Des armes d'appoints, comme la miséricorde (petite dague pour le combat au sol) ou les masses d'arme et autres fléaux complètent la panoplie des armes offensives. Monté, le chevalier bénéficie d'un avantage, probablement plus défensif qu'offensif, face aux piétons. Cependant, la tendance, à l'orée du XIII[e] siècle, est au renforcement considérable du harnois, l'attirail défensif des combattants. En effet, alors que les chevaliers préfèrent capturer leurs adversaires nobles, et en obtenir une bonne rançon, plutôt que de les « navrer » (les tuer), les mercenaires et soldats des milices ne se privent pas d'occire les chevaliers qui tombent à leur merci. Ils possèdent désormais de bons outils, surtout des piques dotées de crochets, pour désarçonner les chevaliers. Ils les achèvent, une fois à terre, en glissant une lame par une faille de l'armure. En réaction, les princes plus prestigieux ont engagé une course au perfectionnement des harnois. Cette surenchère a, bien entendu, un coût. Seuls les plus riches peuvent s'offrir les compléments au haubert, la traditionnelle tunique en maille de fer, et au heaume (casque). La coiffe à armer (capuche matelassée) et le gambeson (tunique matelassée), portés sous le heaume et le haubert sont accessibles de tous. En revanche, les manches et jambières en mailles sont plus rares. L'usage des chausses de mailles est, semble-t-il, généralisé depuis 1150, et celui des moufles de mailles en 1180. Il faut y ajouter aussi le camail, capuche indépendante en mailles de fer, qui se place sur la coiffe à armer et sous le heaume. Le casque prend désormais la forme d'un cylindre plein, percé seulement de quelques trous pour la respiration et la vision. Ces petits espaces sont parfois grillagés, pour éviter qu'un piéton mal intentionné vienne tuer un chevalier, en insérant sa dague par cet orifice. Enfin chaque chevalier est doté d'un écu, bouclier évasé en pointe, vers le bas, dans une forme propice au combat à cheval. Les « défauts de la cuirasse » sont maintenant très réduits. Le chevalier n'est plus en danger que par quelques jointures, par exemple à l'aine ou au cou. Une dernière invention, le gorgerin, mince



collier de cuir, couvert de mailles de fer, vient d'ailleurs protéger le cou de ses possesseurs de la menace des crochets ennemis. La contrepartie de ce renforcement défensif, au poids impressionnant (15 à 20 kilogrammes), est la réduction des capacités de déplacement du chevalier, qui, sans son cheval, ne peut plus guère se mouvoir. Mais, mieux protégé, le chevalier du début du XIII[e] siècle peut aussi se permettre d'être plus audacieux et de se lancer dans des charges échevelées, sans trop de risque de mort. A la bataille de Brémule, seulement trois chevaliers, sur les 900 engagés par les deux camps, ont perdu la vie. Les lances en frêne, qui peuvent percer bouclier et protection de tissus, sont généralement brisées par les ultimes protections en métal du harnois. Enfin, le cheval lui-même reçoit une armure, plus ou moins complète, en drap ou plus rarement en métal, et cela dans les dernières années du XII[e] siècle. Rendus anonymes par leurs accoutrements guerriers, les chevaliers sont de moins en moins reconnaissables sur le champ de bataille. Cela renforce l'importance de la bannière, autour de laquelle se regroupent les hommes, ainsi que des cris de ralliement et des blasons qui ornent le surcot en tissu, porté sur la cuirasse. Ces derniers ont malheureusement une fâcheuse tendance à être rapidement déchirés ou arrachés... Les chevaliers s'entourent de plus en plus d'auxiliaires à cheval. Ce sont les « sergents », issus du bas peuple des villes ou des bourgs, mais initiés au combat, montés et armés de manière presque similaire aux nobles. Dans une armée du temps de Philippe Auguste, le nombre des sergents égale ou dépasse de peu celui des chevaliers. A côté des combattants à cheval, vient la piétaille. Dans l'armée du roi de France, elle est formée par les Communes. Celles-ci regroupent les hommes, issus des mêmes groupes de villes et de villages, bénéficiaires de certains petits privilèges en échange de leur mobilisation comme piétons dans l'armée royale. Faiblement armés, de piques et de couteaux, ils sont également peu protégés, d'où leur déploiement en masse relativement compactes. Ils portent généralement un bouclier rond, appelé targe. En dehors des Communes, il existe aussi des groupes de mercenaires, de véritables professionnels de la guerre, mais de basse extraction. Ces routiers, sont souvent appelés « Brabançons » (du fait de l'origine des premiers soldats de ce type) ou Cottereaux. Ce sont de redoutables combattants, ayant acquis au fils des batailles une véritable tradition militaire. Ils sont très mal vus des nobles, qui les considèrent avec dédain pour leur non-respect des règles et de l'esprit chevaleresque. Ils agissent le plus souvent, en désarçonnant les cavaliers isolés ou encerclés, puis en les achevant au sol. S'ils sont pris par des chevaliers, ils sont immanquablement exécutés. Enfin le début du XIII[e] siècle est aussi celui du développement des arbalétriers. Totalement absents de l'armée de Louis VII, ils semblent que les arbalétriers aient été popularisés dans l'armée des Capétiens, qui ont voulu copier l'usage qu'en faisait Richard Cœur de Lion, au cours de la troisième Croisade. La mort du roi d'Angleterre, frappé à par un carreau d'arbalète, fera d'ailleurs beaucoup pour la réputation d'efficacité de cette nouvelle arme. Il faut également signaler que l'armée capétienne comprend aussi des arbalétriers à cheval, à partir de 1200. Les armes de jet, arcs ou arbalètes, atteignant les adversaires à distance, sont considérées comme contraires aux vertus che-

LA CROISADE DE NOVGOROD

En 1237, le Pape Grégoire, agacé par les tensions entre les seigneurs des territoires de la Baltique et par le peu d'intérêt des orthodoxes russes à convertir les peuplades « païennes » décide de lancer une croisade vers Novgorod. Il espère, par cette entreprise, unifier ses forces et soumettre les orthodoxes à sa cause. Les premiers à s'engager sont les Suédois. Puis, vient le roi du Danemark avec ses nouveaux seigneurs établis dans l'actuelle Estonie. Les seigneurs allemands plus au sud sont moins enthousiastes. Ils suivront néanmoins l'évêque de Tartù lors de la campagne. Les plus belliqueux restent les chevaliers Teutoniques qui espèrent par la prise de Novgorod se renforcer dans leur guerre contre les Lithuaniens. L'invasion mongole du sud de la Russie en 1239 est ressentie comme un signe de Dieu par les Croisés. Dès l'année suivante l'attaque commence. Alexandre Nevski est très vite appelé au secours par les populations situées sur les bords de la rivière Neva. Il se porte avec son armée sur ces rives et écrase rapidement le contingent suédois. Puis en 1241 il reprend Koporye aux Danois. Enfin plus au sud, il contre le gros des envahisseurs et délivre Pskov. Battus sur tous les fronts, les Croisés se replient vers leurs possessions. Alexandre Nevski décide de punir ses agresseurs qui ont ravagé les contrées alentour. Il s'enfonce en Livonie et à son tour, organise les pillages sur les bords du lac Peïpous en direction de Tartù. Fin mars 1242, apprenant que Danois, Allemands et chevaliers teutoniques ont rassemblé leur force pour s'opposer à lui, il se décide à reculer après avoir été accroché à Mooste. Une course-poursuite s'engage sur les terres gelées. Ayant peur d'être tourné, il marche vers Novgorod mais fait volte-face sur les bords du lac Peïpous afin de profiter de l'avantage que lui procure la berge. L'évêque de Tartù se présente face à lui avec un millier de chevaliers dont seulement une centaine de chevaliers teutoniques. Nevski a rassemblé deux fois plus de monde et peut compter sur de redoutables archers à cheval. Aux premières heures du matin, en ce début d'avril, les chevaliers croisés chargent les piétons russes, et enfoncent leurs lignes en montant sur la berge. Mais leur élan est vite arrêté par la masse russe et la cavalerie de Nevski qui les tourne. Les chevaliers danois sont surpris par les tirs meurtriers des archers à cheval et fuient rapidement. Au centre les Teutoniques résistent plus longtemps, mais sont finalement submergés. La victoire de Nevski est totale et pousse les Croisés à signer la paix. Les Russes se montrent peu exigeants. En effet, le temps presse, car ceux-ci se doivent de composer avec de nouveaux envahisseurs, nettement plus efficaces, les Mongols. ❐

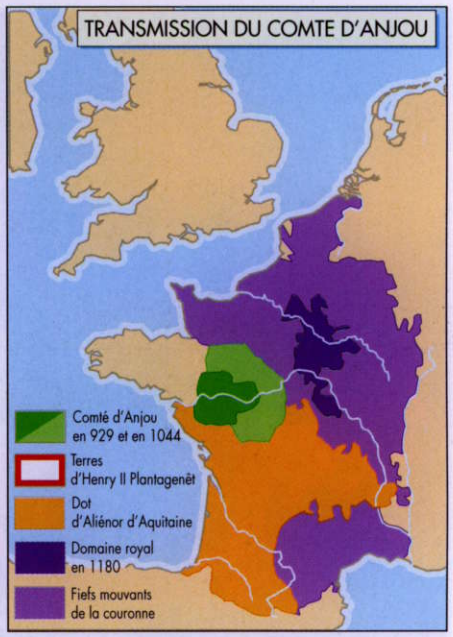
Denis SAUVAGE

La forteresse de Chateau Gaillard construite par Richard Coeur-de-Lion dans l'Eure..
Charles-François -aubigny, Musée d'Orsay, RMN.

valeresques, qui veulent que le combat soit livré d'homme à homme et au contact, et ne sont donc manipulées que par des sergents ou par la piétaille.

BOUVINES, LA PLUS IMPORTANTE AFFAIRE MILITAIRE DU REGNE

Au cours du Moyen-Age, la bataille rangée n'est pas la règle. Nous l'avons vu, la conquête de la Normandie a été avant tout une affaire de sièges, avec quelques échauffourées limitées. D'ailleurs, les chevaliers Français, pourtant forts réputés par leur bravoure, n'ont pourtant pratiquement jamais eu à livrer de grandes batailles, entre la défaite de Louis VI à Brémule (1119) et la victoire de Philippe Auguste à Bouvines (1214)... La bataille est également vue à l'époque comme un véritable « jugement de Dieu », dont le plus juste dans ses droits sort forcément vainqueur. La bataille est aussi une sorte de gigantesque tournoi, pendant lequel les chevaliers s'affrontent « loyalement », et au cours duquel seule la piétaille tue et meure. Pourtant cette fois il va bien y avoir bataille, car la paix à peine signée, les adversaires ont fourbi leurs armes. Philippe Auguste s'est consciencieusement lancé dans la fortification de bon nombre de places de la vallée de la Seine, pour assurer la sécurité de Paris. Jean Sans Terre s'efforce, de son côté, d'imaginer diverses combinaisons pour recouvrer les terres françaises qu'il a abandonnées à son suzerain. Une coalition fort dangereuse s'organise autour de Renaud Dammartin, le comte de Boulogne et de Ferrand le comte de Flandre. Financés par le roi Jean d'Angleterre, les deux hommes ouvrent un nouveau front, au nord du royaume, avec l'appui de l'empereur Othon IV de Brunswick. Ce dernier est pourtant contesté dans son pays, par un rival soutenu par Philippe Auguste et le Pape. Celui-ci a d'ailleurs déjà excommunié deux fois Othon, en 1210 et 1211, du fait de la rivalité croissante de leurs politiques en Italie. Face à cette menace, Philippe songe à envahir l'Angleterre, en 1213, afin de combattre le danger à sa source. Monter une telle expédition ne s'improvise pas, et le roi de France est pris de vitesse par Jean Sans Terre, qui débarque, en février 1214 à la Rochelle, à la tête d'une armée de mercenaires. L'année qui s'annonce promet d'être décisive. Philippe mobilise l'ost royal et confie à son fils Louis la mission de rejeter Jean Sans Terre à la mer, pendant qu'il prend lui-même la tête de l'armée principale, pour marcher contre Othon et ses alliés. Au sud, les choses sont rapidement réglées, Louis remportant une victoire totale sur Jean Sans Terre, à la Roche-au-Moine, le 2 juillet 1214. La situation est plus complexe dans le nord du royaume. Philippe Auguste a concentré ses forces autour de Péronne, alors que l'empereur Othon a rassemblé les siennes à Nivelles. L'armée de Philippe regroupe la chevalerie du cœur du royaume capétien, : Ile-de-France, Champagne, Bourgogne. Elle compte aussi sur de la piétaille fournie par dix-sept Communes. La troupe que conduit le roi Philippe étant dépourvues de contingents du sud de la Loire, on peut véritablement la qualifier d'« armée franque ». En face, l'armée d'Othon est plus disparate. La chevalerie allemande et les communiers germaniques forment le gros de l'effectif. En plus de son argent, le roi Jean a également envoyé un contingent anglais, commandé par le comte de Salisbury, Guillaume Longue-Epée. Les chevaliers et les très expérimentés communiers flamands, sous Ferrand, et surtout les redoutables Brabançons, qui accompagnent les chevaliers du comte de Boulogne, complète les effectifs. Les manœuvres d'approche sont assez confuses car les deux armées se croisent dans leurs marches en avant. Philippe est bientôt à Tournai et Othon à Valenciennes, sans qu'ils se soient aperçus ! Le roi de France décide alors d'une marche


TRANSMISSION DU COMTE D'ANJOU
Comté d'Anjou en 929 et en 1044
Terres d'Henry II Plantagenêt
Dot d'Aliénor d'Aquitaine
Domaine royal en 1180
Fiefs mouvants de la couronne

LA CROISADE ALBIGEOISE

A la fin du X^e siècle se constitua en Bulgarie une nouvelle église, posant comme axiome le dualisme : un Dieu invisible éternel et spirituel, et le Mal visible, matériel et temporel. Ces idées nouvelles essaimèrent vers l'occident, et trouvèrent, en Languedoc vers la fin du XII^e siècle un terrain favorable à son expansion. Ce que l'on appellera plus tard le catharisme, bénéficia de l'anticléricalisme endémique et de la bienveillance, voire la protection, des princes occitans : les comtes de Toulouse, de Comminges et de Foix et le vicomte de Trencavel. En 1198, Innocent III accède au trône pontifical avec une doctrine arrêtée : restaurer la grandeur et le pouvoir de l'Eglise. Tout en épurant le haut clergé, il exhorte les princes et le peuple à sévir contre l'hérésie, envoyant légations et prédicateurs. En vain. En 1208, l'assassinat, par un inconnu de Pierre de Castelnau, légat du pape – le comte de Toulouse étant soupçonné d'avoir commandité ce crime – déclenche la guerre sainte. Le pape fait appel à Philippe Auguste, roi de France. Ce dernier, réticent à obéir à l'autorité pontificale, autorise finalement plusieurs barons et chevaliers du royaume à se croiser. L'ost des Croisés prend le chemin de la vallée du Rhône en 1209 et dirige ses premières opérations militaires contre les possessions du vicomte de Trencavel. La ville de Béziers est prise et livrée au massacre – où Arnaud-Amaury, légat du pape, aurait lancé la terrible phrase : « Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens... ». Cet exemple retentissant entraîna la reddition ou l'abandon de plusieurs bourgs fortifiés et châteaux. Trencavel est capturé et emprisonné suite à la prise de Carcassonne. La vicomté est alors donnée à un seigneur d'Ile-de-france, Simon de Montfort, qui est élu chef militaire de la croisade.

Pendant quatre ans, la guerre va être une succession de sièges ou de soumissions de places fortifiées, puis de soulèvements de certaines d'entre elles, que les croisés auront à reconquérir.

En 1211, les domaines de Trencavel sont entièrement soumis. Raymond VI, comte de Toulouse, ayant réussi jusque-là à épargner ses domaines en temporisant, est (à nouveau) excommunié et voit la croisade gagner ses terres. Si Montfort échoue à prendre Toulouse, la ville n'en est pas moins petit à petit isolée : les châteaux comtaux sont conquis ou reconquis, malgré le support des alliés de Raymond VI. C'est alors que le roi Pierre II d'Aragon, libéré pour un temps de la question arabe, grâce à la victoire de Las Navas, intervient en 1213. Il accepte les serments de vassalités des comtes occitans et traverse les Pyrénées avec ses chevaliers. Mais lors de la bataille rangée de Muret, le 12 septembre 1213, le roi est tué et la coalition défaite. L'état transpyrénéen occitano-catalan n'aura duré que quelques mois. La résistance s'écroule, Toulouse offre sa soumission, l'armée de Monfort assiège les derniers résistants et fin 1215, Raymond VI est officiellement déchu et tous ses titres sont donnés à Simon de Monfort. Pourtant, cet événement marqua le début de la reconquête. Les populations se soulèvent, en commençant par la Provence (qui n'avait jamais vu de cathares), sous la bannière du « comte naturel » pour chasser le « seigneur postiche ». La « guerre sainte », devenue conflit politique, éveilla un esprit national occitan. Le fils du comte Raymond VI prend la tête de la rébellion, et en 1217, le « jeune comte » pénètre triomphalement dans la ville de son père, obligeant les Croisés à remettre le siège devant Toulouse. Après huit mois de siège, Simon de Monfort meurt dans les combats, la tête écrasée par une pierre de mangonneau. Son fils Amaury lui succède, mais ne peut endiguer la contre-offensive occitane. La bataille de Baziège en 1219 est une date marquante de la reconquête : pour la première fois depuis dix ans, les Occitans gagnent une bataille rangée. Le prince Louis se croise, Toulouse subit pour la troisième fois un siège, sans succès. Début 1224 Amaury capitule et rentre en France. Jusqu'à présent le Pape avait supplié, en vain, la croisade royale. Le roi Louis VIII, fils de Philippe Auguste, prend la décision de se croiser, et voulant annexer purement et simplement les domaines occitans, tente d'imposer les conditions de son engagement. Le bras de fer entre la couronne de France et l'Eglise romaine va durer jusqu'en 1226. En mai enfin, l'armée royale se met en route. Elle se heurte d'entrée à la résistance d'Avignon qui capitule après trois mois de siège. Malgré ces difficultés et la mort du roi en novembre qui met fin à cette deuxième croisade, les seigneurs occitans, lassés par 15 ans de guerre, se soumettent les uns après les autres. Raymond VII continue la guerre jusqu'en 1228 mais se soumet finalement lors du traité de Paris en avril 1229, alors que sur le terrain militaire rien n'est joué. Les domaines de Trencavel deviennent la sénéchaussée royale de Carcassonne et Béziers ; Raymond reste comte de Toulouse mais est contraint de marier sa fille avec Alphonse de Poitiers, frère de Louis IX. La croisade albigeoise se termine alors, elle a permis d'agrandir le domaine royal, mais n'a pas éteint le catharisme. Instituée en 1229, l'inquisition s'instaure véritablement en 1234. Le catharisme entre alors en clandestinité et tente de se maintenir. En 1240, puis en 1242 les seigneurs occitans tentent une dernière fois de se rebeller. Le dernier acte de la résistance politique et religieux se déroulera à Montségur en 1244, où plus de 200 hommes et femmes périront volontairement sur le bûcher, refusant d'abjurer leur foi. En 1271, la fille de Raymond VII meurt sans enfant, le comté de Toulouse est alors définitivement rattaché au royaume de France. Les derniers croyants cathares seront brûlés en 1329. ❐

Philippe GERMAIN

Philippe-Auguste prend l'Oriflamme à St-Denis.
P.-H. Révoil, Chateau de Versaille,RMN

rétrograde, vers Lille, en passant par Bouvines, sans savoir que l'empereur a décidé, lui, de marcher sus aux Français. Le 27 juillet 1214, alors que l'ost royal franchit l'unique pont sur la Marcq, Philippe apprend qu'une échauffourée oppose un contingent de son arrière-garde aux forces d'Othon. Les avis des conseillers de Philippe sont partagés. La plupart conseillent d'éviter le combat, d'une part pour ne pas combattre un dimanche, jour de la Paix de Dieu, et surtout parce que l'habitude n'est pas à la bataille rangée. Le roi de France fait preuve d'une confiance remarquable en son destin. Il décide de rappeler les soldats ayant déjà passé la Marcq, pour se retourner immédiatement face aux Coalisés et leur livrer bataille. Ce choix implique de combattre dos à la rivière, ce qui n'est guère « confortable ». Philippe ne doute pourtant pas un instant de son choix. Il affirme clair et fort qu'étant les défenseurs, ce ne sont pas les Français qui vont enfreindre la Paix de Dieu. D'ailleurs leur adversaire principal n'est-il pas déjà excommunié ! Sûrs de leur fait, les Français abordent le combat avec un moral au plus haut. Les effectifs en présence sont depuis longtemps source de débat. On peut bien sûr rejeter aisément les chiffres de Richard de Sens (100 000 hommes de chaque côté) et même les diverses hypothèses qui évoquent des armées de 25 à 50 000 combattants. Duby parle de 1 300 chevaliers et d'au moins autant de sergents dans l'armée de Philippe Auguste, accompagnés de 4 000 à 6 000 piétons. Face aux 7 000 à 9 000 Français, Duby donne aux Coalisés une très légère supériorité en chevaliers et une supériorité plus nette en fantassins, pour un total d'environ 10 000 soldats. Hans Delbrück, en accord avec un autre historien allemand, Ballhausen, considère qu'aucune des deux armées ne dépasse les 8000 hommes. A l'inverse de Duby, il considère que l'armée du roi de France comptait plus de chevaliers que les 1 300 à 1 500 de ceux de l'armée d'Othon. Ce qui est certain, c'est que lorsque la bataille s'engage, vers midi, les deux armées sont organisées en trois divisions, celles d'Othon et de Philippe se faisant face en plein centre. Le roi de France, sur les conseils de Frère Guérin, rompu à l'art de la guerre, a allongé son front sur près de 4 000 pas, soit trois kilomètres, pour éviter d'être tourné. Alors qu'Othon a prévu une charge simultanée au centre et sur les deux ailes, les Français lui ravissent l'initiative, par une attaque de leur droite, conduite par le même Frère Guérin. Bien qu'un moment en posture difficile, en étant lui-même désarçonné, Philippe remporte en trois heures une victoire éclatante. Les Flamands de l'aile gauche des Coalisés sont mis en déroute, Othon, désarçonné trois fois, évite de peu la capture et seuls les Brabançons de l'aile droite résistent plus longtemps. Les pertes françaises sont minimes, seule une dizaine de chevaliers auraient péri au combat. L'armée d'Othon aurait de son côté perdu 70 chevaliers et un bon millier de fantassins. Le nombre de chevaliers fait prisonniers est remarquable : entre 130 et 220 nobles sont capturés par les Capétiens, dont Renaud Dammartin, Ferrand et Guillaume Longue-Epée !

La victoire de Bouvines a frappé l'imagination des contemporains. Comme toute bataille de l'époque, elle a été interprétée comme une sanction divine, favorable au Très Chrétien roi de France, défenseur de l'Eglise et du Saint-Siège, contre l'empereur excommunié et les « mercenaires » de Jean Sans Terre. Elle témoigne en tout état de cause de la prééminence acquise par la royauté capétienne, désormais en position de force dans l'occident chrétien. Elle condamne également les ambitions d'Othon et met fin aux derniers espoirs de Jean de recouvrer ses terres ancestrales du continent. Après la mort du roi d'Angleterre, la puissance du royaume de France est encore prouvée, par l'expédition en Angleterre du futur roi Louis VIII. Ce dernier, envoyé par son père soutenir la révolte de quelques barons, contre Henri III, le successeur légitime du roi Jean, débarque à Sandwich en mai 1216. Il ravage le pays et se maintient sur place jusqu'en septembre 1217. Même si Louis doit finalement se rembarquer et abandonner l'idée d'une conquête durable, l'épisode met fin à la légende selon laquelle le sol Anglais aurait été inviolé après Hasting. Il prouve aussi que le titre d'Auguste, donné par Rigord à son roi, est loin d'être usurpé.

L'INTERMEDE DE LOUIS VIII LE LION ET DE LA RÉGENCE

Alors que son père achève un règne glorieux, pendant lequel la santé financière du royaume a été rétablie et le domaine royal considérablement agrandi, Louis, né en 1187 se prépare à régner. Il n'est sacré à Reims, le 6 août 1223, qu'après la mort de son père, fait exceptionnel chez les premiers capétiens. Déjà dans l'âge mûr, il veut poursuivre l'œuvre de Philippe avec énergie et résolution. Il est marié depuis 1200, à Blanche de Castille, la fille d'Alphonse III de Castille et d'Alienor, une des filles d'Henri II Plantagenêt. Ce mariage avait en son temps été arrangé, au traité du Goulet, pour réconcilier autant que faire ce peut les maisons de France et d'Angleterre. Louis a la chance de trouver en son épouse une femme belle, énergique et clairvoyante, qui sera un soutien permanent de son action. Louis conserve auprès de lui les fidèles de son père que sont Mathieu de Montmorency, Engerrand de Coucy ou Robert de Courtenay. Il agrandit à son tour le royaume par une série de petites campagnes dans les provinces de Normandie, Anjou, Artois et Picardie. Mais la vraie guerre reprend avec les prétentions d'Henri III d'Angleterre à réclamer les terres confisquées à son père Jean Sans Terre. En réponse, Louis VIII entre rapidement en action et annexe le Poitou et la Saintonge, en préparation d'une action directe sur l'Aquitaine.

La grande affaire de son règne se joue en Languedoc, dans le cadre de la fameuse croisade contre les Albigeois (voir encadré). En 1226, il parvient à s'emparer de la plupart des villes languedociennes et à obtenir la capitulation d'Avignon, en septembre de cette même année. Il consolide ses succès militaires en obtenant de l'assemblée de Pamiers qu'elle reconnaisse la confiscation des fiefs et domaines confisqués aux hérétiques. Malheureusement affaibli, malade et recru de fatigue, Louis VIII meurt en Auvergne, lors de son voyage retour vers Paris, le 4 novembre 1226. Il laisse la régence à Blanche de Castille et le royaume à l'aîné mâle de ses 12 enfants, né l'année de Bouvines et âgé seulement de douze ans : le futur Saint Louis.

La régence de Blanche de Castille a porté sur la période 1226 à 1235. Dirigeant avec une sagesse remarquable le royaume, entouré des meilleurs conseillers de son beau-père puis de son mari, elle n'eut à faire face qu'à des révoltes de grands seigneurs, voulant profiter que le royaume soit dirigé par une femme, pour regagner une autonomie perdue. C'est notamment Philippe Hurepel, comte de Boulogne et bâtard de Philippe Auguste

Portrait de Saint Louis à son débarquement en Egypte pour la Croisade.
Emile Signol, Chateau de Versaille,RMN

et d'Agnès de Méran, qui mène la danse, en s'appuyant sur les rancœurs des comtes de la Marche, de Bretagne, de Bar et de Champagne, tous en quête de grignotages territoriaux. Blanche est parvenu à briser chacune de ces rébellions locales, en s'appuyant sur les divisions de ses ennemis, mais aussi en s'appuyant sur la fidélité retrouvée du comte Ferrand de Flandre, détenu au Louvre depuis Bouvines mais relâché par ses soins. Le plus grand succès de Blanche de Castille demeure la conclusion définitive de la lutte contre les Albigeois. La mère de Saint Louis, par le Traité de Paris parvient à se faire céder la moitié du comté de Toulouse, l'autre devant s'y ajouter par le jeu d'un mariage du second de ses fils. Cette victoire diplomatique est l'un des succès majeur de la dynastie capétienne, presque à l'égal de la récupération de la Normandie par Philippe Auguste. Blanche ne disparut pas de la scène politique avec la majorité du jeune Louis IX, puisqu'elle redevint Régente, lorsque celui-ci partit pour la septième croisade, en 1248.

Saint Louis et la grande paix (relative) du XIIIe siecle

Saint Louis est réputé, à juste titre, pour avoir été un personnage exceptionnel, l'un des plus grands capétiens et l'un des hommes à avoir le plus contribué à la grandeur de la France. Il a la chance de régner au cours d'une période de paix relative, inaugurée par la victoire de Bouvines et qui va durer jusqu'au déclenchement de la Guerre de Cent Ans. Prospérité économique, cathédrales gothiques et réputation inégalée de l'université de Paris accompagnent son temps de tout leur éclat. D'un point de vue strictement militaire, pendant la période de son règne personnel (1235 à 1270), Saint Louis ne doit faire face qu'à des conflits limités. Par des démonstrations de force, le roi de France parvient à apaiser des différents entre ses vassaux. Henri III d'Angleterre demeure encore la principale menace extérieure. Après un essai en 1230, le roi anglais débarque à nouveau en France en 1242, pour aller soutenir ses barons révoltés contre l'autorité du roi de France. Louis IX, qui peut désormais réunir une armée de 4 000 chevaliers et 20 000 piétons, calme facilement les ardeurs de son adversaire, qu'il défait à Taillebourg et à Saintes. Mais le roi préfère la réconciliation et l'apaisement. Par le traité de Paris, en 1259, il met fin au conflit déjà très ancien qui oppose sa dynastie à l'Angleterre des Plantagenêts : Henri III prête l'hommage lige au roi de France pour l'Aquitaine, renonce à la Normandie, au Maine, à l'Anjou, à la Touraine et au Poitou tandis que Louis IX rend tous les fiefs anglais conquis dans les diocèses de Limoges, Cahors et Périgueux.

Les opérations militaires les plus importantes du règne sont sans doute extérieures. Les campagnes en Italie de Charles d'Anjou, le frère de Saint Louis, ont largement contribué au prestige de la chevalerie française. Charles est intervenu dans la péninsule à la suite de la proclamation de Manfred, un fils illégitime de l'empereur Frédéric II, comme roi des Deux-Siciles. A la tête d'une armée de 25 000 hommes, dont 6 000 chevaliers et sergents, et un bon nombre de mercenaires, français, flamands ou italiens, Charles Ier d'Anjou bat Manfred à Bénévent, le 26 février 1266 et se proclame roi de Sicile, avec le soutien du Pape. Alors que Saint Louis ne soutient plus vraiment l'expédition de son frère, mais tente de réconcilier la Papauté avec l'empereur Frédéric II d'Hohenstaufen, Charles poursuit son entreprise pour devenir le maître de l'Italie du sud. Le 23 août 1268, faisant alliance avec les Guelfes italiens et la Papauté, il bat l'armée des Gibelins, commandée par Conrad – petit-fils de Frédéric II – à la bataille de Tagliacozzo. Les chevaliers français prouvent à nouveau qu'ils sont les meilleurs de leur temps et la Sicile reste aux mains de Charles d'Anjou, jusqu'à la conquête aragonaise, qui survient en 1284. Quant à Saint Louis, il participe en personne à deux croisades (1248 et 1270). Lorsqu'il meurt à Tunis, le 25 août 1270, lors de son ultime voyage retour, la France capétienne n'a jamais été aussi puissante.

Le bilan des trois derniers règnes est exceptionnel, le royaume de France a bel et bien remporté, contre l'Angleterre des Plantagenêt, une première guerre de Cent-Ans. Mais la France, a gagné bien plus sous l'égide de Philippe Auguste et de Saint Louis : un admirable éclat militaire, conquis de haute lutte par sa chevalerie et un prestige moral inégalé en Europe, fruit de sa participation aux croisades et de sa défense constante de l'Eglise Catholique. La canonisation de Saint Louis, en 1297, en est à la fois la preuve et la conséquence. ❐

Bibliographie :

- *Dictionnaire de la France Médiévale*, Jean Favier, Fayard 1993
- *Le Moyen-Age*, Georges Duby, Hachette 1987
- *Des Sociétés Médiévales*, Georges Duby, Gallimard 1971
- *Le dimanche de Bouvines*, Georges Duby, Gallimard 1973
- *Histoire militaire de la France*, Tome I sous la direction de Philippe Contamine, PUF 1992
- *La guerre au Moyen-Age*, Philippe Contamine, PUF 1980
- *Medieval Warfare*, H. Delbrück, Bison books 1990
- *Army of the Feudal Europe*, Ian Heath, Wargame research group publication 1989
- *Medieval Warfare Source Book*, David Nicolle, Brockhampton Press 1999.

APRES LEUR départ d'Albany le 1er juillet, les 17 000 hommes du général Abercromby ont atteint les environs de Fort Carillon le 7 juillet.

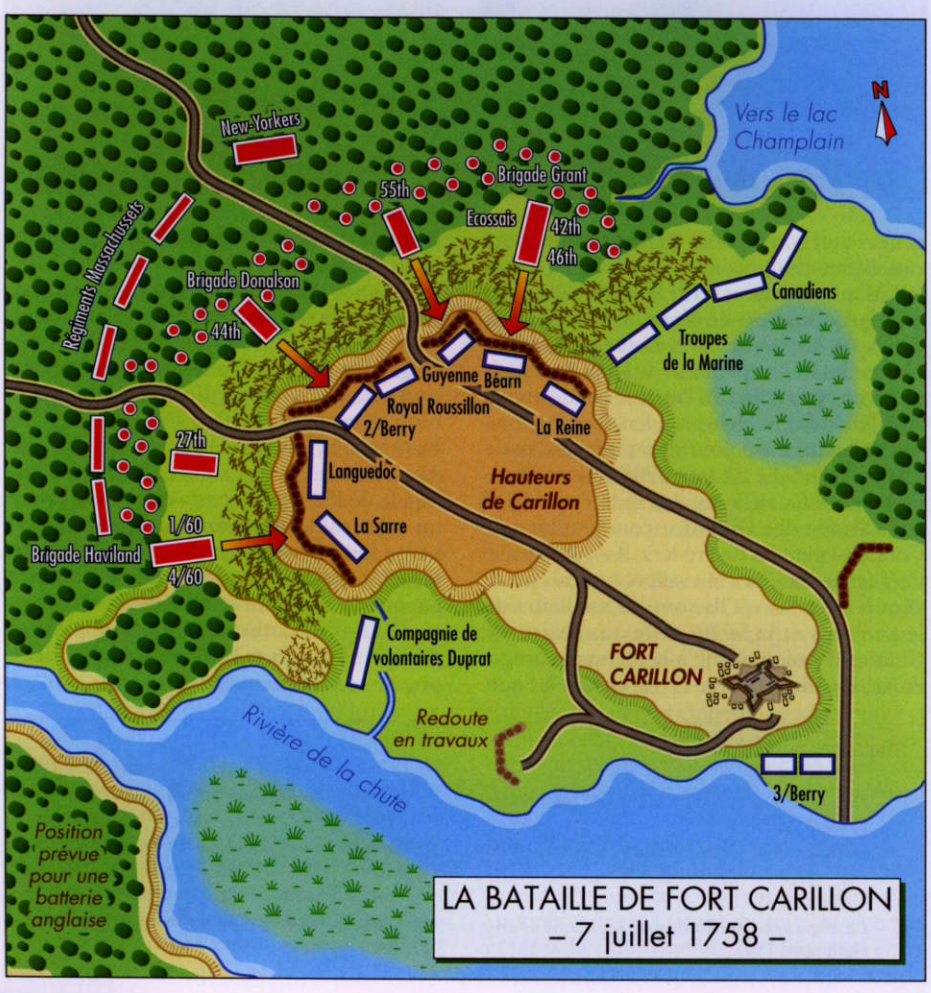
Luc OLIVIER et Benoit LAROSE

L'armée anglaise est composée de 6 200 réguliers répartis en dix bataillons formant trois brigades. Les 10 000 hommes restant sont des provinciaux scindés en deux ailes de huit et neuf régiments respectivement, provenant de New York, du New Jersey et de Nouvelle-Angleterre. Des unités irrégulières d'indiens, de Rangers et de marins-bateliers servent d'éclaireurs et de voltigeurs.

FORT CARILLON

Face à cette immense armée, le marquis de Montcalm a rassemblé 5 000 hommes, répartis en huit bataillons, une compagnie de la Marine, quelques unités de la Milice et des coureurs de bois. Pendant la journée du 7 juillet, les troupes françaises ont travaillé durement pour installer une redoutable ligne défensive sur une hauteur en avant du Fort. Un mur de rondin en haut de la pente assure la protection des tireurs, tandis que des abatis de branchages placés devant gênent la progression des assaillants. Montcalm a installé son dispositif à la fois pour tromper l'ennemi, mais aussi pour assurer la meilleure défense possible. Ainsi, un rideau de troupes légères est placé devant les abatis pour accentuer l'impression de fragilité de la position française, tandis que les meilleurs tireurs des sept bataillons, installés le long des retranchements, assurent un tir régulier et efficace. Le reste des hommes recharge les fusils ou ravitaille la ligne en poudre, eau et munitions. Enfin, une réserve de grenadiers est immédiatement disponible pour contre-attaquer toute percée ennemie. Le dernier bataillon formé de jeunes recrues, le 1er du Berry, reste en réserve à côté du Fort. Les Anglais hésitent sur la stratégie à adopter entre le siège et l'assaut général immédiat. Les quelques reconnaissances lancées en hâte, laissent penser que le dispositif français est peu solide et les troupes peu nombreuses. Aussi, sans attendre que l'artillerie soit en place et inquiet d'un possible renforcement ennemi, l'attaque est décidée. Les troupes légères et l'aile droite des provinciaux doivent couvrir le déploiement des troupes régulières qui emporteront la position d'assaut.

Vers 10 heures, la ligne anglaise s'ébranle. Rapidement, les troupes légères entrent en contact avec les avant-gardes françaises et les repoussent. Les Rangers sont les premiers à tomber dans le piège, en suivant les Français qui les entraînent dans les abatis où ils se font fusiller. Vers 12h30, un régiment de New York qui suivait les Rangers se fait piéger à son tour, il décide de charger et se fait durement repousser par le feu français. Entendant le bruit du combat, le Général Haviland décide d'engager sa brigade, ce qui déclenche l'assaut général et la mise en colonne d'attaque de toutes les troupes régulières. Cet assaut général est à la fois prématuré et non coordonné, le contraire de ce que voulait Abercromby. Lorsqu'il arrivera sur le terrain vers 13h30, il constatera que rien ne se déroule selon ses plans, mais se contentera de ne rien faire.



Entre 13h30 et 15 heures, précédées de voltigeurs, quatre colonnes anglaises convergent vers les positions françaises. La première colonne à atteindre les abatis est la colonne du centre, composée des 44th et 55th Foot, face aux bataillons du Languedoc et du 2e du Berry. A sa gauche, la colonne des 42th et 46th Foot est opposée au régiment de Guyenne. La troisième colonne est celle des New-Yorkais, à l'extrême gauche de la ligne, face aux régiments Béarn et de La Reine. La quatrième colonne, complètement à droite, est celle du 27th Foot, des 1 et 4/60th Royal Americans face au régiment de la Sarre. Elle tente de tourner la gauche française et les compagnies de miliciens. Les quatre colonnes échouent dans leur attaque car les soldats anglais, debout face aux tireurs retranchés, sont tirés comme des pigeons et ne tardent pas à rompre et se replier ou se cacher sans formation dans les abatis. Les tireurs français en bonne position sont capables d'aligner un tir de six coups minute, le double de ce qui se pratique habituellement à l'époque.

Vers 13h30 également, une flottille transportant des pièces d'artillerie, débouche de la rivière de la Chute, pour débarquer sur la rive opposée face aux positions françaises. Elle est immédiatement prise à partie par des miliciens sur la rive et par l'artillerie du Fort Carillon, qui parvient à couler deux barques. Les bateaux survivants se replient dans la plus grande confusion, anéantissant toute perspective d'utiliser l'artillerie, malgré sa supériorité numérique et son efficacité face à des retranchements de campagne.

Suite page 38

Suite de la page 30

Après 15h00, seule la colonne de gauche formée des 42th et 46th Foot va ignorer les ordres et continuer l'assaut. Jusqu'à 17h00, les Ecossais du 42th : les Black Watch, aidés de grenadiers anglais, vont tenter d'atteindre les retranchements français, en remontant constamment à l'assaut malgré les pertes. Une seule fois, quelques Highlanders vaillants réussiront à franchir le parapet pour se faire immédiatement repoussés par les grenadiers français. Seul le manque de munitions arrêtera les Ecossais qui auront subit plus de 65% de pertes.

Vers 17h00, Abercromby décide la retraite qui sera effective vers 18h00. Le dernier rideau de voltigeurs disparaît vers 19h30. De nombreux blessés seront abandonnés, mais les régiments français trop épuisés par leur journée ne poursuivront pas l'ennemi. Les pertes de l'armée anglaise atteindront presque 2 000 hommes sur 17 000, soit 11%, face aux pertes françaises de 500 sur 4 000, soit 13%.

L'incroyable victoire française de Carillon à 1 contre 4 sera le dernier vrai succès français sur le continent américain.

La bataille des Plaines d'Abraham

Si l'année 1759 va être pour les Anglais l'Annus Mirabilis de cette guerre de Sept Ans en Amérique, l'été 1759, avec la prise de Québec, en est le zénith. Pourtant, lorsque la grande flotte transportant les 8 500 soldats de Wolfe jette l'ancre dans le chenal au nord de l'île d'Orléans le 21 juin, la tâche monumentale de prendre par la force la plus grande forteresse du continent parait immense. En septembre, malgré un siège pénible et démoralisant pour la population, les bombardements incessants et la destruction générale de la ville et des villages de la région, Québec tient bon et Wolfe n'a toujours pas réussi à détruire l'armée de Montcalm qui en garde les accès, solidement retranchée sur la côte de Beauport. Wolfe tente alors le tout pour le tout et ordonne à ses brigadiers d'embarquer 3 600 hommes pour une expédition en force sur la rive nord du St-Laurent.

Dans la nuit du 12 septembre, les hommes de sept régiments d'habits rouges débarquent au lieu dit l'Anse au Foulon, à environ 3 km à l'ouest de la ville, au pied d'une falaise abrupte en haut de laquelle mène un petit sentier oublié, dont Wolfe a apprit l'existence par la bouche d'un anglais, prisonnier à Québec l'année précédente. Les Highlanders ayant rapidement maîtrisé les sentinelles françaises en haut de la falaise et réduit la batterie de Samos située tout près, Wolfe peut dès 8 heures aligner ses troupes sur le plateau ondulant connu sous le nom des Plaines d'Abraham, parcouru des chemins de Sillery et de Ste-Foy débouchant respectivement sur les portes St-Jean et St-Louis de la ville fortifiée.

Montcalm, ayant finalement eu vent des événements, dépêche en vitesse ses réguliers vers les Plaines et a la surprise de voir les Anglais « là où ils ne devaient pas être », ce qui l'abat complètement. À 10 heures, tous ses réguliers étant en ordre de bataille sur les Buttes à Neveu, et malgré l'absence d'une partie de ses auxiliaires, il décide d'attaquer. Cette décision, lourde de conséquences, va précipiter le résultat de la bataille sans donner d'avantage réel à Montcalm. En effet, les hommes de Wolfe essuient depuis tôt le matin un feu dispersé mais harcelant de la part des francs-tireurs canadiens et Indiens qui sont embusqués sur les flancs du plateau. Les brigadiers ayant eu du mal à garder l'ordre des troupes, Wolfe s'est résigné à autoriser les hommes à se coucher au sol pour se protéger contre les balles qui sifflent à leurs oreilles. La ligne française, en partie sur les hauteurs à l'ombre des remparts, est en excellente position pour se replier à l'abri en cas de besoin et domine le terrain. Wolfe n'a pas ce luxe avec la falaise à droite, un escarpement infesté de francs-tireurs à gauche, Montcalm devant et le corps de Bougainville, environ 3 000 hommes, qui menace de déboucher sur ses arrières à tout moment. Malgré sa position avantageuse et le temps qui joue en sa faveur, Montcalm craint que Wolfe puisse s'incruster si près des murs de la ville dans des tranchées improvisées sans être capable de l'en déloger. Comme ses hommes montrent des signes d'impatience pour se battre, il ordonne de charger la ligne anglaise. Les 4 800 soldats français s'élancent sur un nombre comparable d'anglais fins prêts à recevoir le choc. Les francs-tireurs canadiens, que Montcalm a incorporé à ses régiments réguliers se jettent au sol pour recharger leurs armes, ce qui a comme effet de briser l'ordre français, déjà passablement défait, par l'impétuosité de certaines unités. Les habits rouges, en deux lignes bien disciplinées et ayant reçu l'ordre de ne tirer qu'au dernier moment, comblent les pertes dans leurs rangs, ajustent leur Brown Bess et font feu à l'unisson, « tel un coup de canon ». La décharge, doublée à la demande expresse de Wolfe, brise l'ensemble de la ligne française : la déroute est générale. L'armée française se replie dans le chaos vers la ville et vers Beauport au-delà du pont de bateaux de la rivière St-Charles. Les Canadiens et Indiens couvrent avec succès momentanément la fuite des réguliers et c'est à ce moment que Montcalm est atteint mortellement. Il parvient avec l'aide de ses officiers à rentrer dans la ville où il meurt le lendemain matin. Wolfe reçoit aussi d'un franc-tireur un coup fatal et il expire sur le champ de bataille avec la satisfaction de voir l'ennemi en déroute. Bougainville apparaît avec son avant-garde sur le chemin Ste-Foy vers 11 heures, mais renonce à livrer bataille en constatant la situation.

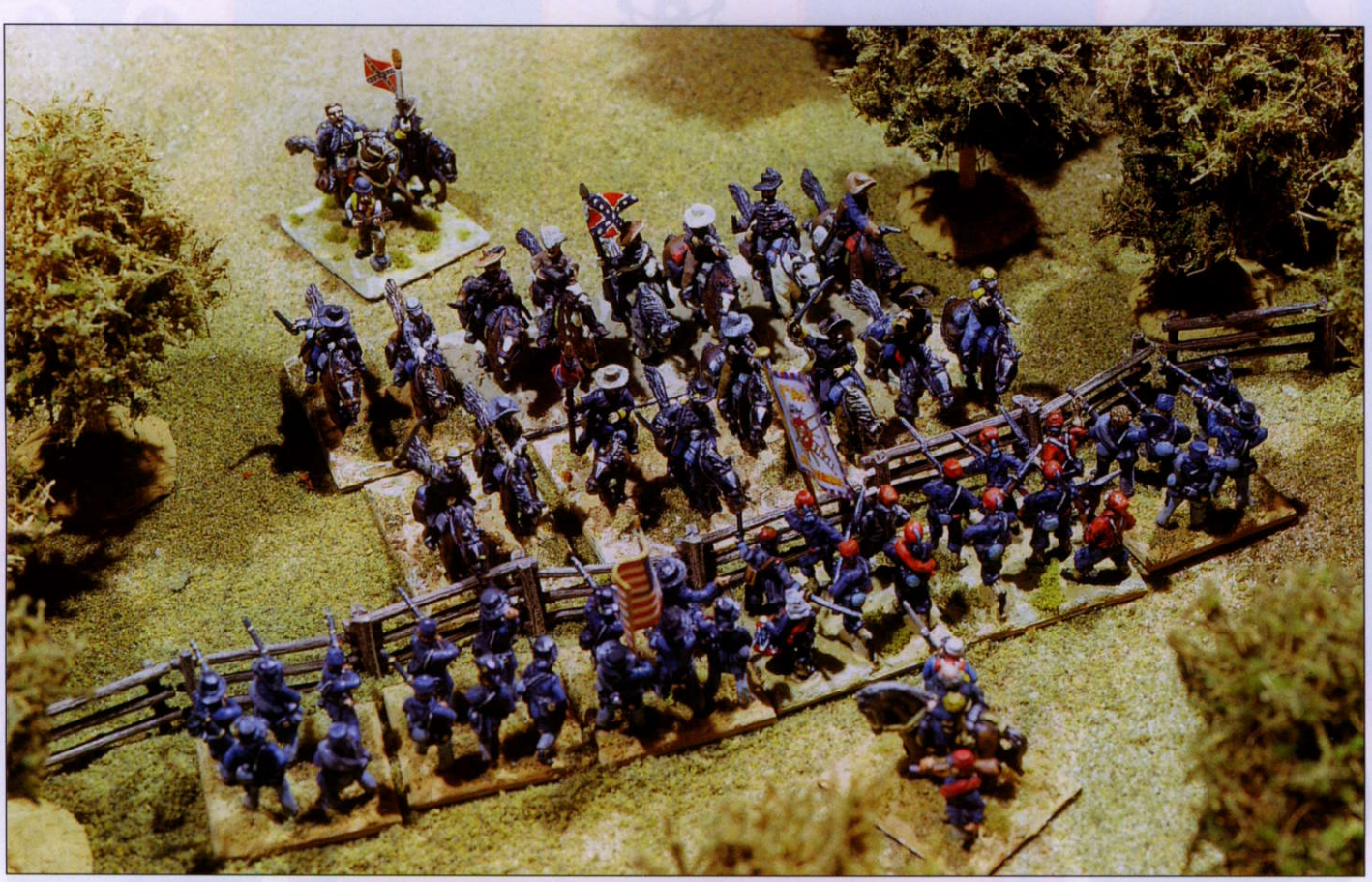
Au total, après à peine plus d'une heure de bataille, les Anglais comptent environ 600 tués, blessés ou manquant et les Français, entre 900 et 1 200 ; les estimes variant beaucoup. Ce qui est incontestable, c'est que cette première bataille rangée de la guerre de sept ans en Amérique, bien que très courte, a comme conséquence directe de faire perdre aux français le lieu stratégique premier du continent et, dès l'année suivante, l'ensemble de la colonie.

La bataille de Sainte-Foy

Lévis, ayant passé l'hiver 1759-60 à rassembler les troupes dispersées dans la colonie, et à les agglomérer à celles provenant de la retraite de Québec, il estime pouvoir reprendre la cité dès que la navigation sur le St-Laurent sera praticable. Il embarque à Montréal le 20 avril avec près de 7 000 hommes et grossit son armée des garnisons retranchées récupérées en route sur les rives du fleuve. Lévis débarque le 26 à St-Augustin, 30 km en amont de Québec, avec près de 9 000 hommes. De son côté, Murray, qui a succédé à Wolfe, a trouvé l'hivernation dans les murs de Québec fort pénible avec la maladie, l'inconfort et les privations qui ont affaibli ses troupes. Au sortir de l'hiver près de la moitié des soldats sont hors de combat : imaginons les Highlanders en kilt devant rester stoïques par -25 degrés... Une « petite guerre » contre des partis de coureurs des bois, harcelant les patrouilles anglaises dans la contrée, a par ailleurs rendu les troupes assez tendues et nerveuses. Murray, qui a vent des préparatifs de Lévis pour marcher sur Québec, place des détachements à divers postes en amont de la ville et attend. Lorsqu'il apprend de la bouche d'un soldat français transi, repêché du fleuve agrippé à un morceau de glace dérivant avec le courant, que Lévis est déjà à Ste-Foy, il sort son armée à la rencontre du français. Murray, comme Montcalm l'année précédente, ne considère pas comme viable la stratégie de subir un siège passivement, il choisit d'aller au devant de l'ennemi avec près de 3 900 soldats anglais valides. Le gros des troupes de Lévis débouche à peine sur le chemin Ste-Foy lorsque Murray saisit l'occasion d'attaquer, quasiment au même endroit que Montcalm à l'automne précédent. La ligne française, composée de quelques 6 000 français, n'est pas encore totalement formée quand Murray ordonne l'assaut.

La neige et le terrain en pente gênent l'attaque. L'aile droite anglaise a fort à faire pour déloger les grenadiers français du moulin Dumont, qui change successivement de main plusieurs fois. À gauche, des mêlées confuses tourbillonnent violemment, dans le but de contrôler deux blockhaus inachevés et une éminence de terrain juste au nord de l'Anse au Foulon. La bataille dure plus de deux heures, au terme desquelles les hommes de Murray faiblissent considérablement. Aux replis tactiques succèdent des retraites plus substantielles : « *Fall back !* », « *Damn it, what is falling back but retreating ?* », répond un Écossais à Fraser. Puis, soudainement, la déroute emporte le gros de l'armée britannique. Les anglais rentrent dans Québec avec 1 100 hommes de moins qu'au début de la bataille. L'armée de Lévis, ayant subit 833 pertes, s'approche de la forteresse tant bien que mal, malgré la fatigue et la « slush », boue mêlée de neige mouillée qui tapisse le terrain. Un siège en règle s'amorce. Lévis tente de percer l'enceinte, qui résiste, faisant taire ceux qui avaient estimé dans le passé que les murs étaient trop en ruine pour subir un assaut. Le gel au sol empêche le creusement de tranchées ou de mines et Lévis rage : si près du but! Sa chance de prendre Québec se résume alors à l'espoir de voir arriver en premier un convoi français en rade de la ville. Jusqu'au début mai, ses hommes assiégent la forteresse sous le feu des anglais retranchés. La température se réchauffe, permettant le creusement d'abris. Puis, le 9, un vaisseau apparaît dans le bassin du port. L'étendard britannique qu'il arbore détruit l'espoir de Lévis et soulage Murray. Québec restera aux mains des anglais pour toujours.

Lévis battit clairement Murray sur le champ de bataille, mais les deux armées méritent incontestablement tous les honneurs. Malheureusement, cette valeureuse victoire reste insuffisante pour changer le cours de la guerre et Lévis retraite de nouveau sur Montréal où Murray le rattrape, de concert avec Amherst venu du lac Ontario. Finalement, Vaudreuil capitulera le 8 septembre 1760 : l'heure de la conquête a sonnée. ❑



Les virginiens de Jeb Stuart chargent les Zouaves de NY, un épisode célèbre de la bataille de Bull Run. *Figurines Freikorps, Old Glory, Essex, Donnington et Polly Olliver, peintes par l'auteur et L. Savouyaud.*

Mc PHERSON RIDGE

Scénario Sécession pour DBG

BEAU TEMPS pour faire ses emplettes à Gettysburg, non ? Le problème, c'est qu'en fait de chaussures, on risque plutôt d'y trouver des pruneaux !..*

Pierre LAPORTE

Ce scénario s'inspire très largement des premières heures de la bataille de Gettysburg, et fait intervenir des unités célèbres telles que la redoutable « brigade de fer ». A vous donc de venger Reynolds, ou de surpasser Bobby Lee en remportant la victoire dès le premier jour.

DÉPLOIEMENT DU JOUEUR NORDISTE

– La cavalerie (Buford) et l'artillerie à cheval sont déployées sur Mc Pherson Ridge, de B4 à D4.

– Le général Reynolds et la division Wadsworth entrent en colonne de marche en E1 à la fin du 1er tour de jeu.

– La division Doubleday et l'artillerie du 1er corps peuvent entrer en E1 dès la fin du 2e tour, en colonne de marche ou attelée, en suivant la procédure habituelle d'entrée en jeu des renforts (obtenir 6 sur 1d6 au 2e tour, 5 ou 6 au 3e, etc.). Le tour suivant leur entrée en jeu, renouveler la procédure pour la division Robinson.

DÉPLOIEMENT DU JOUEUR SUDISTE

– La division Heth est déployée de B6 à D6. Le joueur doit réussir un test de cohésion pour chaque unité qu'il souhaite placer en formation de combat (ou en position de tir pour l'artillerie) dès le début du 1er tour de jeu.

– Hill et la division Pender peuvent entrer en jeu de B6 à D6 à partir de la fin du 1er tour, suivant la procédure habituelle d'entrée en jeu des renforts. Un test de cohésion est également requis pour chaque unité que le joueur souhaite voir déployée en formation de combat ou en position de tir dès son entrée en jeu. A partir du tour suivant l'entrée en jeu de la division Pender, renouveler la procédure de manière identique pour l'entrée en jeu de la division Rodes, de A2 à A5.

Note : la division Rodes n'appartient pas au corps d'armée de Hill ; en termes de jeu, cet EC n'exerce donc aucune influence sur les troupes de cette division.

* Voir article dans VV n° 7 et 8.

LE TERRAIN

Toutes les hauteurs (Seminary Ridge, Mc Pherson Ridge et Herr Ridge) sont des élévations de premier niveau, sauf A2 (Oak Hill) qui est une colline de second niveau. Toutes les zones boisées (A2, C2, E2, A3, E4 et D6) et le verger (F2) sont considérés comme terrain accidenté et abri léger.

Le ruisseau (Willoughby Run) est un cours d'eau peu profond. Les secteurs D2 et C4 sont coupés d'Est en Ouest par une tranchée ferroviaire assimilée à une route encaissée en termes de jeu. Un mur de pierres traverse de Nord en Sud la zone B2.

ERRATA ET REMERCIEMENTS

Pour les joueurs qui n'auraient pas eu connaissance de l'errata publié dans VV n°43, la seconde division sudiste du scénario « The Round Tops » (page 31 de DBG) est commandée par le célèbre général Hood, considéré comme un divisionnaire excellent et charismatique pour *DBG*. Encore toutes nos excuses pour cet oubli !

Je tiens pour finir à remercier J.-P. Imbach et Théophile Monnier pour avoir ouvert les colonnes du *Messager* et de *VaeVictis* à la guerre de sécession à une époque ou il était marginal de s'intéresser à cette période. Je remercie également François Vauvilliers et Nicolas Stratigos pour leur confiance, Laurent Savouyaud et Stéphane Langlois pour leur aide et pour leur soutien fidèle, ainsi que tous les joueurs qui auront opté pour *DBG*, en leur souhaitant que *fun* et *fair-play* soient toujours au rendez-vous ! Il va sans dire que je reste à votre écoute par l'intermédiaire de *VV* pour toutes questions relatives aux mécanismes de *DBG*. ❐

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour prétendre à une victoire complète, le joueur sudiste doit s'être rendu maître de toutes les hauteurs à l'issue du 12e tour de jeu !

PRÉCISIONS POUR DBG..

● FORMATIONS DE COMBAT

S'ils le souhaitent, et cela pour effet visuel seulement, les joueurs peuvent disposer les éléments de leurs brigades sur deux rangs (pour simuler une ligne double), ou même sur trois rangs (pour simuler une colonne de brigades ou une colonne d'attaque). Ces dispositions n'ont aucune incidence sur le déroulement du jeu, les unités étant considérées de toute façon en formation de combat.

Comme cela est précisé en 2.2, le jeu est destiné à placer le joueur dans le rôle d'un chef de corps d'armée, et ces options tactiques ne lui incombent donc pas. Toutefois, il est conseillé de réserver ces formations aux unités comportant au moins trois éléments, afin d'éviter toute ambiguïté vis-à-vis du joueur adverse.

● AGGLOMÉRATIONS

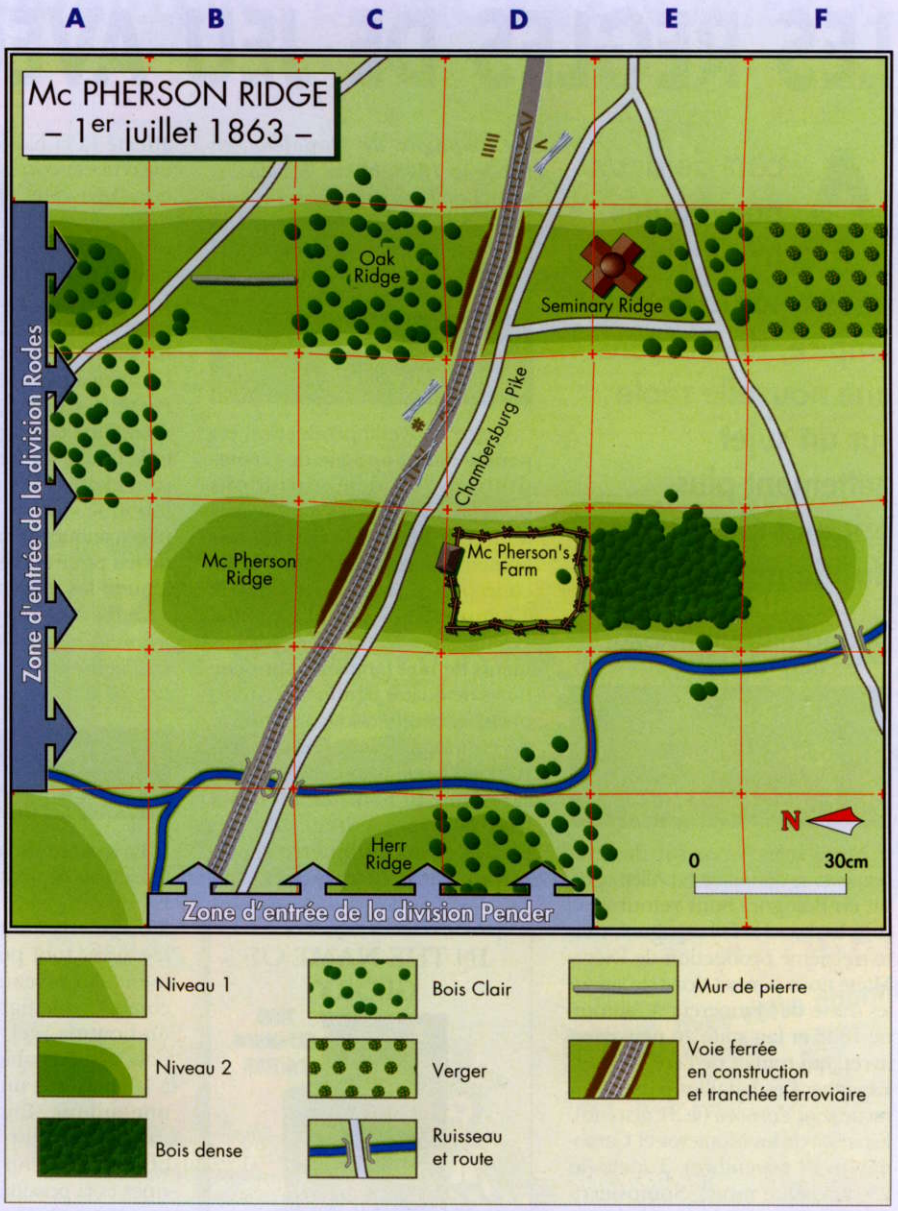
Les troupes positionnées en agglomération lors du placement initial d'une partie peuvent bénéficier du couvert des bâtiments (2.3) dès le premier tour de jeu : on considère alors qu'elles occupaient cette zone préalablement.

● OUBLI D'ORDRES AUX EC

Si le joueur omet d'attribuer un ordre à un de ses EC, la règle 4.6 relative aux OS ne s'applique pas : l'EC continue simplement d'agir conformément à son ordre du tour précédent.

● UNITÉS EN BORD DE TABLE

Par convention préalable entre les joueurs en début de partie, les unités dont la zone arrière est leur propre bord de table peuvent bénéficier du modificateur + 2 attribué pour soutien arrière lors des tests de moral. On considère alors que le bord de table du joueur constitue une ligne de ravitaillement.



● TIRAILLEURS

Les éléments de tirailleurs réintègrent automatiquement leur unité si les pertes de leur unité mère tombent en deçà du seuil autorisé (un p our trois, voir 9.11). Par exemple, une brigade réduite à un total de cinq éléments du fait des combats ne pourra aligner qu'un seul élément de tirailleurs. ❐

ORDRE DE BATAILLE NORDISTE

● 1 Général de corps d'armée (Reynolds, charismatique).

INFANTERIE (1ST CORPS)

● 1 EC divisionnaire (Wadsworth, médiocre).
- 1 brigade à 9 éléments (brigade Meredith, cracks), soit 1 800 hommes.
- 1 brigade à 10 éléments (brigade Cutler, vétérans), soit 2 000 hommes.

RENFORTS

● 1 EC divisionnaire (Doubleday, bon).
- 2 brigades à 7 éléments (brigades Biddle et Stone, soldats aguerris), soit environ 2 800 hommes.

● 1 EC divisionnaire (Robinson, excellent).
- 2 brigades à 8 éléments chacune (brigades Paul et Baxter, vétérans), soit environ 3 200 hommes.

ARTILLERIE
- 3 éléments d'artillerie moyenne rayée, servants aguerris.
- 1 élément de « Napoléons », servants aguerris.
- 1 élément de « Napoléons », vétérans.

Note : le 1er corps totalise 998 points de budget, soit l'équivalent d'une armée conventionnelle pour les scénarios fictifs à DBG.

CAVALERIE

● 1 EC divisionnaire (Buford, bon).
- 1 brigade à 8 éléments (brigade Gamble, vétérans, BLC), soit 1 600 sabres.
- 1 brigade à 6 éléments (brigade Devin, vétérans, BLC), soit 1 200 sabres.
- 1 élément d'artillerie à cheval moyenne rayée, vétérans.

ORDRE DE BATAILLE SUDISTE

● 1 Général de corps d'armée (A.P. Hill).

● 1 EC de division (Heth, médiocre).
- 1 brigade à 13 éléments (brigade Pettigrew, soldats aguerris, Général de brigade supérieur), soit environ 2 600 hommes.
- 1 brigade à 11 éléments (brigade Davis, soldats aguerris), soit 2 200 hommes.
- 2 brigades à 5 éléments chacune (brigades Brockenbrough et Archer, vétérans), soit environ 2 000 hommes.
- 2 éléments de « Napoléons », servants aguerris.
- 2 éléments d'artillerie moyenne rayée, servants aguerris.

● 1 EC de division (Pender, excellent).
- 1 brigade à 8 éléments (brigade Perrin, cracks), soit 1 600 hommes.
- 1 brigade à 8 éléments (brigade Lane, vétérans), soit 1 600 hommes.
- 2 brigades à 6 éléments chacune (brigades Thomas et Scales, vétérans), soit environ 2 400 hommes.
- 2 éléments de Napoléons, servants aguerris.
- 1 élément d'artillerie moyenne rayée, servants aguerris.
- 1 élément d'obusiers de 12, servants aguerris.

RENFORTS

● Division Rodes (EC médiocre).

L'effectif de la division Rodes est donné page 5 de DBG.

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

A coté de deux nouveautés très « classiques » sur le Premier Empire, découvrons une nouvelle règle sur un sujet nettement plus original : la guerre du Vietnam.

Jean-Philippe IMBACH

Campagne de Napoleon en Espagne 1808

Après trois livrets sur des événements se déroulant en Allemagne ou en Pologne, nous retournons sous le chaud soleil espagnol. Cette treizième production de Diégo Mané nous permet donc de suivre les traces de l'Empereur à l'automne 1808 et fait suite au neuvième livret, qui traitait de l'été 1808 en Espagne. Les batailles passées en revue sont Zornoza (le 31 octobre), Espinosa de los Monteros et Gamonal (le 10 novembre), Tudela (le 23 du même mois), Somosierra (le 30) et Uclès (le 13 janvier 1809).

De fait, ces affrontements sont quasiment inconnus des non-spécialistes et même des amateurs éclairés de cette période, à l'exception notable de l'épisode du défilé de Somosierra où les chevau-légers polonais – qui ne sont pas encore « lanciers » – mènent une charge folle et meurtrière pour ouvrir la route de Madrid au reste des troupes françaises. Ils y gagneront l'estime des « anciens » et entreront de plein pied dans la légende napoléonienne...

Bref, voici un livret qui sort des sentiers battus et où vous trouverez de la matière sur une des campagnes les moins connues du « petit caporal », une campagne non achevée car Napoléon repart dare-dare pour Paris où les bruits de bottes et les cliquetis en provenance d'Autriche se font de plus en plus pressant. Dans quelques mois, l'Empereur écrira sur les bords du Danube une autre page de gloire... et oubliera ensuite de revenir finir le travail en Espagne, laissant à ses subordonnés désunis le soin de remporter une improbable victoire.

***Campagne de Napoléon en Espagne 1808**, ordres de batailles pour **Les Trois Couleurs** ou toute autre règle Empire. Publiés par Diégo Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Prix : 16 € franco.*

In The Name of Glory

Cette nouvelle production est pensée dans l'optique de reconstitutions et démonstrations ouvertes au public. De fait, l'échelle de prédilection pour de tels événements reste le 25 mm, beaucoup plus « accrocheur » que le 15 auprès du « grand » public. Les figurines sont soclées par éléments de huit fantassins sur deux rangs (ie quatre figurines de front) ou trois cavaliers ou un modèle de canon. Un tel élément correspond à 600 baïonnettes ou 200 sabres ou 10 bouches à feu. Un tour équivaut à vingt minutes réelles et un millimètre représente environ deux mètres.

IN THE NAME OF GLORY
NEW EXPANDED EDITION
A "jolly good" set of
Napoleonic wargaming rules
For use with any scale figures up to 25mm
By
David Marks

L'unité de base est l'élément d'artillerie ou la brigade de quatre éléments d'infanterie ou de cavalerie. Bref, comme on peut s'y attendre, l'échelle de jeu n'est pas tactique, mais plutôt stratégique. Les mécanismes sont relativement classiques, centrés sur un tour de jeu « alterné » où se succèdent les phases de commandement – les ordres sont écrits, sans notion de points d'action –, de charges, de mouvements, de tirs, de mêlée et de tests de moral.

Chaque unité – l'équivalent d'une brigade, rappelons-le – est caractérisée par un moral de A à D associé à un nombre de points de moral (3 pour les plus mauvais, 8 pour les meilleurs dans les caractéristiques de base). Ces points servent à tester l'unité en cas de situation « dangereuse » – charge, réaction face à une charge, etc. Ce moral est par ailleurs affecté (à la baisse) par les combats (tirs et corps à corps) ou lors d'un test raté. Quand le moral d'une unité devient nul, elle déroute et quitte définitivement le champ de bataille.

Les mécanismes de combat – tir d'infanterie, d'artillerie ou mêlées – sont curieux : ils fonctionnent à base de d5 et d20, mais restent simples. Bref, la cinquantaine de pages noir et blanc et la feuille de résumés plastifiée sont claires et la règle ne « révolutionne » pas le genre. Tout au plus manque-t-il quelques exemples de jeu pour en assimiler plus facilement les mécanismes.

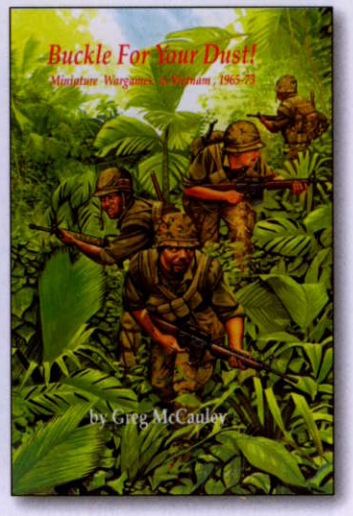
***In the Name of Glory**, règle pour reconstituer les batailles sous l'Empire. Publiée en anglais. Prix indicatif : 20 €.*

Buckle For Your Dust !

La guerre du Vietnam se prête bien au combat d'escarmouche. Et, de fait, cette nouvelle règle d'origine britannique est adaptée avant tout pour les affrontements au niveau du groupe de combat : une figurine équivaut à un homme réel, 25 mm (ou un pouce) sur la table correspondent à 10 mètres et un tour de jeu fait une minute. Bien sûr, l'échelle de prédilection est le 20 mm, offrant une bonne variété de figurines et la possibilité d'utiliser des maquettes plastiques pour le matériel d'accompagnement.

Ce livret ne comporte qu'une soixantaine de pages noir et blanc, mais le contenu est très, très, intéressant, car il ne se résume pas à une série de tableaux et de mécanismes abscons : la règle comporte une vingtaine de pages sur les différentes phases du conflit, les différentes zones géographiques où se déroulent les combats, les troupes et leur organisation, les différents types d'engagement – attaque des lignes de ravitaillement, patrouille, etc. –,... sans oublier deux pages d'argot militaire pour parler comme un vrai GI. Bref, cette présentation synthétique est fort bienvenue et brosse un tableau d'une guerre méconnue en France.

Chaque troupe est caractérisée par son aptitude au combat et son aptitude à « observer ». De fait, il est possible d'avoir de la « bleusaille » surarmée, mais incapable de détecter l'ennemi et qui déverse un déluge de feu « au jugé ». Ou, au contraire, des troupes certes mal équipées, mais qui connaissent bien leur milieu



et sont capables de délivrer un feu précis. Je vous laisse deviner dans quelle catégorie se retrouvent les combattants de base de chaque camp... Les mécanismes de combats sont simples et complets, et nous retrouvons tous les « ingrédients » présents dans la série télévisée *L'enfer du devoir* ou dans *Apocalypse Now* : hélicoptères de transport ou d'attaque au sol, appui d'artillerie, pièges divers et variés, tunnels, opérations amphibies, etc.

Deux autres points originaux méritent d'être soulignés. D'une part, dès que le joueur américain subit des pertes, tout doit être mis en œuvre pour évacuer, le plus souvent par hélico, les victimes, sinon ses conditions de victoires s'en ressentent. D'autre part, le pouvoir des médias est bien rendu : en présence de journalistes, surtout ceux équipés de caméras, le joueur américain ne peut pas, **ne doit pas**, faire n'importe quoi... C'est bien, à ma connaissance, la première fois que cet aspect est pris en compte dans une règle de Jeu d'Histoire.

La guerre du Vietnam est toujours fort peu pratiquée en France, alors qu'il existe un réel choix de figurines et que la documentation sur ce sujet est somme toute assez facile à rassembler. Cette nouvelle production est l'occasion de franchir le pas. Elle offre un aperçu complet et passionnant du conflit et est conseillée tant aux novices et qu'à ceux qui jouent déjà à *Nam*, l'extension Vietnam à *Croix de Guerre*, parue dans le numéro 35 de *VaeVictis*.

***Buckle for your dust !**, règle pour simuler les escarmouches de la guerre du Vietnam. Publiée en anglais par Warwick Printing Company. Prix indicatif : 14 €.*

Remerciements à Philippe Lempereur.

FORMEZ VOS BATAILLONS D'ANCIENS NUMEROS...

N° 26 - Jeu en encart : ***Poitiers 1356 et Formigny 1450*** ● Art de la guerre : **La bataille de Normandie** ● Jeux avec hexagones : *Barbarossa AGS* ● Extensions : *Kharkov 1943* ● Règles : ***La Grande armée,*** *règles napoléoniennes* ● Scénarios : *ASL, Kharkov 1943* ● Ecole de guerre : ***bien débuter à DBA.***

N° 27 - Jeu en encart : ***Normandie 1944*** ● Art de la guerre : **L'engagement américain au Viet-nam** ● Jeux avec hexagones : *Storm over Scandinavia, Last Days of the Grande Armée* ● Extensions : Les Autrichiens 1813 ● Règles : ***Guerre éclair IV,*** Le désert 1942-1943 ● Scénarios : *ASL, Pour l'Empereur, No Pasaran !*

N° 28 - Jeu en encart : ***la Drang 1965*** ● Art de la guerre : **La campagne de Suisse en 1799** ● Jeux avec hexagones : Les jeux Columbia ● Ecole de guerre : Constituer son armée à *DBM* ● Campagne : les Polonais 1939 ● Extension : *SPQR* : La Seconde Guerre punique ● Règles : ***Croix de guerre*** ● Scénar: *ASL*

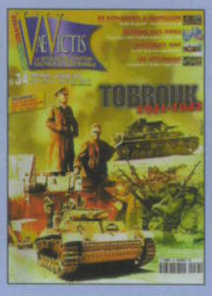
N° 29 - Jeu en encart : ***Zürich 1799*** ● Art de la guerre : **La phalange d'Alexandre à Scipion** ● Jeux avec hexagones : *La Grande Guerre, Vinci* ● Extension : L'armée anglaise en Espagne ● Campagne : Les Cosaques d'Hitler ● Extensions : *la Drang 1965, Croix de Guerre* ● Scénar. : *ASL, Pour l'Empereur, EPT.*

N° 30 - Jeu en encart : ***Champs de bataille III, l'antiquité classique*** ● Art de la guerre : **Le combat tactique à l'ouest 1944-45** ● Jeux avec hexagones : Paths of Glory ● Règles : *Tanks !, Pantillon noir* ● Campagne : Les Cosaques d'Hitler ● Ecole de guerre : *Jours de Gloire* ● Scénarios : *SA.*

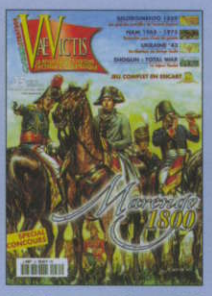
N° 31 - Jeu en encart : ***En pointe toujours II Normandie 44*** ● Art de la guerre : **Frédéric le Grand** ● Strategikon : Bien débuter à DBM ● Jeux avec hexagones : *Cataphract, la série Napoleonic brigade, de Bonaparte à Napoléon* ● Scénarios : *EPT, SA.*

N° 32 - Jeu en encart : ***Leuthen 1757*** ● Art de la guerre : **Indochine 1953-1954** ● Règles : ***Ost !*** ● Jeux avec hexagones : *American wars, Burma.* ● Scénarios : *Section d'assaut, En pointe toujours II.* ● INDEX COMPLET DES ANCIENS NUMEROS 1 A 31.

N° 33 - Jeu en encart : ***Dien bien phu 1954*** ● Art de la guerre : **Afrique du Nord 1942** ● Règles : ***Volnitza !*** ● Jeux avec hexagones : *Triumph & Glory, Standard combat Serie* ● Scénarios : *Pavillon noir.*



N° 34 - Jeu en encart : ***Tobrouk 1941-1942*** ● Art de la guerre : **La 2e campagne d'Italie** ● Jeux avec hexagones : *Austerlitz Panzer Grenadier* ● Mini-jeu : ***Suffren aux Indes*** ● Aide de jeu : *DBP 1954* ● Les Ottomans.

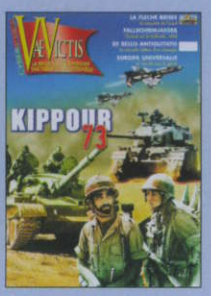


N° 35 - Jeu en encart : ***Marengo 1800*** ● Art de la guerre : **La guerre de sécession** ● Jeux avec hexagones : *Risorgimento, Ukraine 43* ● Extension : ***Tanks 2, Nam 1965-1975*** ● Scénarios : *ASL.*

N° 36 - Jeu en encart : ***De Bull Run à Appomatox*** ● Art de la guerre : **La campagne de 40** ● Jeux avec hexagones : *Bonaparte in Italy* ● Extension : *Furia Francese.*

N° 37 - Jeu en encart : ***France 1940 - Plan jaune*** ● Art de la guerre : **La marche à la guerre 1860-1870** ● Jeux avec hexagones : *Khyber Pass Games* ● Scénarios : *ASL, Nam, EPT II.*

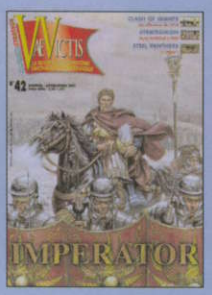
N° 38 - Jeu en encart : ***1870 - L'aigle foudroyé*** ● Art de la guerre : **La guerre du Kippour 1973** ● Jeux avec hexagones : *Great War at Sea, Rome at War !* ● Scénarios : *DBR, EPT II, SA.*



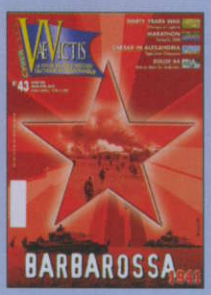
N° 39 - Jeu en encart : ***Kippour 73*** ● Art de la guerre : **Campagne du pacifique** ● Jeux avec hexagones : ***Jailschirmjaeger*** ● Règles : *La flèche brisée* ● Analyse : DBA 2e édition. ● Scénarios : *ASL, , EPT II.*

N° 40 - Jeu en encart : ***Typhon sur le Pacifique*** ● Art de la guerre : **Campagne du danube** ● Jeux avec hexagones : *Kasserine, Highway to Kremlin* ● Ecole de guerre : *Armées helléniques à DBM* ● Scénarios : *SA, EPT II.*

N° 41 - Jeu en encart : ***Les campagnes de 1800-1805-1809*** ● Art de la guerre : **L'armée romaine de l'empire** ● Jeux hexagones : *Guderian's Blitzkrieg II* ● Jeux figurines : *Principles of War* ● Scénarios : *ZERO!, EPT II.*



N° 42 - Jeu en encart : ***IMPERATOR*** ● Art de la guerre : **L'Armée Rouge en 1941** ● Ecole de guerre : *Armées méditerranéennes à DBM* ● Jeux avec hexagones: *série Turning the tables, Clash of Giants* ● Scénarios : *ASL, EPT II, SA.*



N° 43 - Jeu en encart : ***BARBAROSSA 1941*** ● Evénements : *Vincennes 2001* ● Art de la guerre : **La guerre de Sept Ans en Amérique** ● Jeux avec hexagones : *Thirty Years War, Blitzkrieg General II, Caesar in Alexandria* ● Scénarios : ASL, *Imperator, DBM.*

...ET ABONNEZ-VOUS !

Vous recevrez gratuitement ces TROIS figurines totalement inédites, spécialement créées pour vous par *VæVictis*.

VV 44

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) pour un an à *VAEVICTIS***
6 n°s (à partir du n° 45) : France ❒ 31 € DOM-TOM, export ❒ 37 €

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS** (cercler les n°s choisis)
N° 9, 10, 11, 12, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 40, 42, 43 *chaque* **5,95 €,** **franco** ..... €

● **RELIURES** (pour 12 n°s), **15,90 € pièce,** **franco** ..... €

● **CI-JOINT MON REGLEMENT DE** ..... €

par ❒ **Chèque bancaire à l'ordre d'Histoire & Collections** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** | | | | | | | | | | | | | | | | |

expirant en mois année

Signature :

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

..... Ville .....

Code postal ..... Pays .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

E-MAIL : abonnement@histoire.com - vpc@histoire.com

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à l'ordre de
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01 40 21 18 20 Fax : 01 47 00 51 11

VV 44

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE

❒ Recherche de partenaires

❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels

❒ Clubs et associations

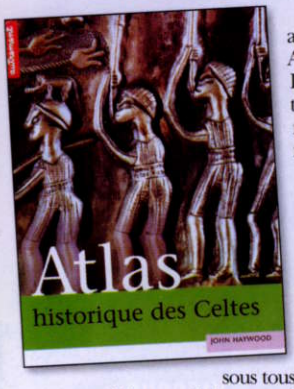
❒ Divers

❒ Professionnels (forfait de **35 €,** (229,58 FF) annonce encadrée)

10€ ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Laurent HENNINGER

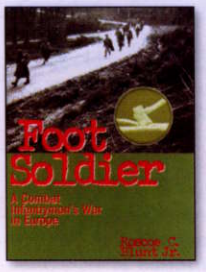


Encore un atlas chez Autrement ! Il ne s'agit toutefois pas d'un nouveau volume de la série des « Atlas des guerres ». ***L'Atlas historique des Celtes*** traite en effet de l'intégralité des civilisations celtiques, sous tous leurs aspects : politique, religieuse, militaire, démographique, économique, linguistique et peut-être surtout culturel. Les cartes sont splendides, les photographies aussi, et les textes sont aussi instructifs et intelligents que propices à susciter la rêverie — comme toujours d'ailleurs dès lors qu'il s'agit de ces peuples. Preuve, s'il en est, qu'imaginaire et raison ne s'opposent pas toujours. Grâce à cet ouvrage, on saura tout, ou presque, sur les différentes cultures celtiques qui se sont succédé en Europe depuis l'ge du Bronze et qui ont occupé des territoires largement plus vastes que la seule frange atlantique que nous leur connaissons aujourd'hui. Civilisation de Hallstatt et de la Tène, Gaulois, rapports de ces derniers avec le monde hellénistique, conquête romaine, Bretagne, Celtibères, Pictes, Scots, épopée arthurienne, royaumes gallois et irlandais, colonisation anglaise de l'intégralité des îles britanniques (immense champ d'expérimentation de méthodes particulièrement brutales et cruelles de conquête, de colonisation, de répression et d'apartheid qui porteront leurs fruits quelques siècles plus tard, au-delà des océans...), mais aussi survivance, renaissance et diaspora celtique dans le monde d'aujourd'hui : un bon exemple d'« histoire totale » à destination du grand public.

Interventions alliées pendant la Guerre Civile russe (1918-1920), de Jean-David Avenel, est un nouveau volume de la désormais bien établie collection « Campagnes & stratégies » de l'éditeur parisien Economica. Au lendemain de la Révolution bolchevique d'Octobre 1917, en effet, la plupart des puissances occidentales enverront des corps expéditionnaires plus ou moins puissants intervenir dans la terrible guerre civile qui mettra aux prises pendant au moins trois ans Rouges et Blancs. Deux raisons à cela : d'abord et avant tout, fournir un soutien bien concret aux différentes factions contre-révolutionnaires et tenter de renverser un nouveau régime dans lequel nombre de dirigeants occidentaux voyaient une résurgence — mais à une échelle démesurée — de la Commune de Paris, survenue quelques décennies plus tôt. Mais aussi tenter de faire revenir dans la Grande Guerre un pays dont les nouveaux dirigeants l'avaient retiré au trait de Brest-Litovsk, signé avec l'Allemagne. À Paris et à Londres, principalement, on avait en effet considéré ce geste comme une insupportable trahison de la cause alliée. Toujours est-il que, dans le plus grand désordre, Français, Britanniques, Américains, Japonais, Roumains, Grecs, Polonais, Tchécoslovaques, tentèrent de s'opposer à la marée rouge. Peines perdues. Mal coordonnées, sans objectifs politiques clairs, et à la merci de factions blanches corrompues, souvent politiquement stupides et en graves désaccords entre elles, ces interventions échouèrent à inverser le cours de l'histoire. Une aventure complexe et pleine de rebondissements, mais passionnante et très importante pour comprendre de larges pans de la culture stratégique et militaire soviétique dans les décennies suivantes... Et puis, comme je l'ai déjà écrit à propos du Ospreys sur les armées blanches, on nage ici en plein dans les aventures de Corto Maltese en Sibérie !

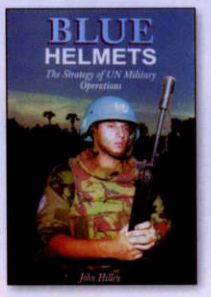
Chronique des mers orientales (Economica) est un recueil de textes de l'amiral Henri Labrousse portant sur des questions de stratégie navale et maritime. La première partie va de l'Antiquité aux Temps modernes, la seconde est consacrée à la Seconde Guerre mondiale, tandis que la troisième fait le point sur un certain nombre de problèmes majeurs de la zone de l'océan Indien à notre époque. Passionnant et enrichissant. Une fois de plus, on s'aperçoit que les questions navales sont, plus que toutes les autres (terrestres, etc.), et en tout cas plus immédiatement et directement en prises avec des problèmes géopolitiques majeurs.

La guerre censurée – Une histoire des combattants européens de 14-18, de Frédéric Rousseau (éditions du Seuil), est l'un des meilleurs ouvrages actuellement disponibles en langue française sur cette question centrale pour analyser la guerre moderne et l'ensemble du XX^e^ siècle. Littérature, anthropologie, ethnologie, psychiatrie, psychologie, toutes ces disciplines sont mises ici à contribution pour nous proposer un tableau apocalyptique de la réalité de la vie et de la mort dans les tranchées de la Grande Guerre. Alcool et discipline de fer pour « tenir » les hommes, abolition des « grands sentiments » (on ne se bat plus pour des grands concepts abstraits, tels que la patrie, la nation, la liberté, l'armée, etc., mais pour les quelques copains constituant notre entourage immédiat), omniprésence de la peur, véritable démolisseuse de toute dignité humaine, refuge dans la religion, la bigoterie, et la superstition, dégénérescence de la sexualité des combattants, etc. Rousseau montre parfaitement à quel point la guerre moderne rapproche les hommes de l'enfer absolu, celui de Dante et de la Bible, et ne laisse plus aucune place à l'héroïsme, au « beau geste » et aux nobles faits d'armes. Ce livre représente également une pierre dans le jardin de ceux qui persistent à voir dans la Première Guerre mondiale une « expérience mystique » durant laquelle l'Homme se serait « élevé vers Dieu »...

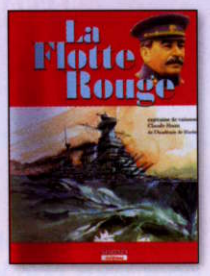


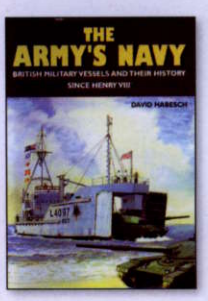
Foot Soldier – A Combat Infantryman's War in Europe, de Roscoe C. Blunt Jr. (éd. Sarpedon, USA), est un récit de première main d'un fantassin américain de 19 ans débarquant en Europe en novembre 1944, alors que les épaves parsèment encore les plages normandes et se retrouvera bien vite pris dans la tourmente de la bataille des Ardennes, puis dans celle de la bataille d'Allemagne. Enfin, les derniers chapitres sont consacrés à la situation de l'Allemagne et des Allemands au sortir de la tragédie. On comprendra mieux, à la lecture de ce livre, l'étendue et la quantité de véritables cas de conscience qui se sont alors posés aux soldats américains...

L'éditeur britannique Brassey's, bien connu pour l'importance et la qualité de son catalogue pour ce qui concerne les questions militaires, a publié un livre aussi original que bienvenu sur un sujet amené à prendre une importance toujours croissante. ***Blue Helmets – The Strategy of UN Military Operations***, de John Hillen, nous permet de réfléchir à une nouvelle forme de guerre, dans laquelle la recherche de l'annihilation de l'adversaire n'est plus la principale activité des combattants. On est donc à mi-chemin de la guerre — et de la fonction militaire « classique » — et de l'action « gendarmico-policière ». Cela échoue souvent, il est vrai, mais sans doute est-ce là le produit d'insuffisantes réflexions en profondeur sur une forme d'action stratégique que nous n'avions pratiquement pas connue durant les millénaires qui nous ont précédé...



La Flotte rouge, de Claude Huan, l'un de nos meilleurs spécialistes actuels d'histoire navale, est un bel album comprenant nombre de photos particulièrement originales sur un sujet qui ne l'est pas moins, mais nous propose aussi un bon texte faisant le point sur les programmes navals de l'URSS stalinienne. Ces derniers y apparaissent délirants, incohérents, brouillons, parfois absurdes et/ou archaïques, mais surtout totalement irréalistes du point de vue stratégique et largement hors de portée des moyens technologiques et financiers de l'URSS d'alors. De plus, ils étaient souvent le produit de luttes entre les options prises par les différentes factions en lutte au sein de l'État, du parti et de l'armée. On y voit les Soviétiques coopérer avec les chantiers navals de l'Italie mussolinienne, assassiner les meilleurs de leurs cadres dans les grandes purges de la fin des années 1930, envoyer à la casse des navires jamais achevés, et, après 1945, recommencer de plus belle dans les délires stratégiques planétaires, et donc forcément mégalomanes, de Staline et de sa clique. Seuls points positifs : la relative bonne tenue de la flotte soviétique en mer Noire durant la Deuxième Guerre mondiale. En bref, une bonne première approche de l'histoire de cette marine qui n'a pratiquement connu que des malédictions tout au long du XX^e^ siècle, de la tragédie de la guerre russo-japonaise de 1904-1905 au drame du Koursk, il y a maintenant deux ans.





Originale petite monographie que nous propose l'éditeur britannique Chatham Publishing avec ***The Army's Navy – British Military Vessels and their History since Henry VIII***, de David Habesch. On y découvre l'histoire des moyens navals mis en œuvre à travers les âges par les forces terrestres anglaises, puis britanniques. Décidément, la culture maritime imprègne l'intégralité de la culture stratégique et militaire de nos voisins d'outre-Manche. C'est fascinant !

L'excellent magazine ***Marines & forces navales*** a publié, tout au long des derniers mois, plusieurs numéros hors-série qui font le point sur les technologies navales d'aujourd'hui. Un de ces numéros présente l'histoire des porte-avions français (augmenté d'un chapitre sur le porte-aéronefs espagnol Principe de Asturias), et un autre sur celle des sous-marins français, à propulsion nucléaire ou classique. Mais les deux numéros HS à mon sens les plus passionnants et les plus réussis sont ceux consacrés aux différents types de sous-marins nucléaires des grandes marines actuelles (États-Unis, Grande-Bretagne, Russie, France, Chine) et — peut-être surtout — celui consacré aux frégates et destroyers présents et futurs. Sujet original, finalement assez mal connu, et presque toujours occulté par le caractère spectaculaire des sous-marins et des porte-avions. Il est en effet temps de réhabiliter le prestige et l'importance de la bonne vieille corporation des « surfaciers » !

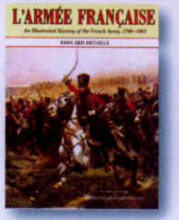
Pour finir, un peu de réclame pour les copains de la rédaction d'à côté. Le magazine ***Raid*** vient en effet d'enrichir sa collection de numéros hors-série (l'armée russe en Tchétchénie, les forces spéciales françaises) avec la publication du second volume consacré aux chars de combat actuels. Le premier numéro était déjà excellent, celui-ci est encore meilleur car, outre la fait de présenter un certain nombre de chars (le Léopard 2, le M1 Abrams, les projets européens, les blindés russes et ukrainiens — T-84, T-90 et Black Eagle —, l'Arjun indien), des articles font le point sur des questions « transversales » telles que la protection et la furtivité des blindés, mais surtout les projets futurs dans ce domaine qui a vu, il y a de cela maintenant deux décennies, le monde des blindés terrestres être envahi par les hautes technologies issues du monde de l'aéronautique. On attend avec impatience la parution du troisième volume et même celle d'autres numéros. La formule de ces hors-série est en effet parfaite pour « creuser à fond » un sujet particulier. On dispose alors d'une excellente et fort complète documentation ❑

Au cœur de Paris,
LA PLUS GRANDE LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE D'EUROPE
19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : 01 49 23 72 22 Fax : 01 40 21 97 55
Ouvert le lundi (12 h-19 h) et du mardi au samedi (10 h-19 h)

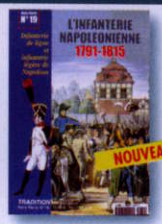
Sur place, retrouvez toute la gamme des anciens numéros et des hors-série et toutes les publications

L'ensemble de cette page constitue un **BON DE COMMANDE**. Vous pouvez, soit la découper, soit la photocopier, et nous la renvoyer dûment remplie avec votre règlement. Si vous passez à Paris, n'hésitez pas à venir nous rendre visite. Tous les ouvrages présentés ici sont (sauf rupture momentanée de stock), disponibles dans nos rayons, en compagnie de milliers d'autres.

NAPOLEON ET SES SOLDATS



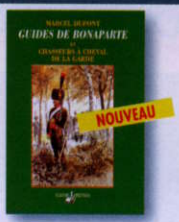
❑ **73,25 €** (480,49 F)
Port : 7,50 €* (49,20 F)
Illustrated History of the French Army (1790-1885), par Detaille.
350 pages, 300 tableaux noir et couleurs. En anglais. Réf. 33051.



❑ **15,10 €** (99,05 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
L'Infanterie Napoléonienne (1791-1815).
74 pages ill. de photos noir et couleurs.
Réf. 83585.

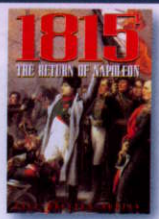
❑ **27,50 €** (180,39 F)
Port : 6,25 €* (41 F)
The Road to Rivoli, par M. Boycott-Brown.
550 pages et 1 cahier cartes. En anglais.
Réf. 83580.

❑ **33,54 €** (220 F)
Port : 7,50 €* (49,20 F)
Napoléon - Le défi Italien, par S. Di Tullio.
B.D. de 125 pages, dessins couleurs.
Réf. 83556.



❑ **45 €** (295,18 F)
Port : 6,75 €* (44,28 F)
Guides de Bonaparte, par M. Dupont.
125 pages ill. de dessins noir et couleurs.
Réf. 83583.

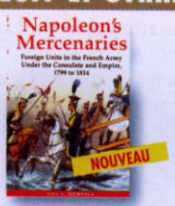
❑ **37,50 €** (245,98 F)
Port : 6,25 €* (41 F)
Waterloo 1815 - Les Vertes Bornes, par P. Courcelle.
110 pages ill. de photos noir et couleurs.
Réf. 83558.



❑ **36,75 €** (241,06 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
1815, The Return of Napoleon.
par P. Britten-Austin.
330 pages et 1 cahier - photos. En anglais.

RECIT ET STRATEGIE EMPIRE

❑ **30 €** (196,79 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
Faire la Guerre : Antoine-Henri Jomini vol.1, par J.-J. Langendorf.
Analyse de 380 pages.
Réf. 77724.



❑ **45,75 €** (300,10 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
Foreign Units in the French Army Consulate & Empire (1799-1814), par G.C. Dempsey. 340 pages, qq. ph. N.&B..
En anglais. Réf. 83565.

❑ **30,49 €** (200 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
La Guerre Napoléonienne, par H. Camon.
Analyse de 400 pages.
Réf. 77338.

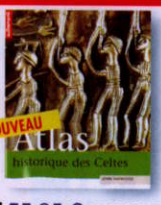
❑ **7,62 €** (52 F)
Port : 5 €* (32,80 F)
(1854-1855) Croisade en Crimée, par J.-P. Chappuis. Récit de 260 pages. Quantité limitée !
Réf. 83352.

DE 264 AV. J.C. AU MEDIEVAL

❑ **18,25 €** (119,71 F)
Port : 5 €* (32,80 F)
The Punic Wars, par N. Bagnall.
96 pages ill. de ph. noir et couleurs. En anglais.
Réf. 81550.

❑ **13 €** (85,30 F)
Port : 5 €* (32,80 F)
L'Empire Romain, par P. Garnsey.
Analyse de 350 pages.
Réf. 81531.

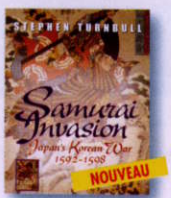
❑ **34 €** (223,03 F)
Port : 6,25 €* (41 F)
Les Armes des Romains, par M. Feugère.
Réédition de 280 pages ill. de photos N.&B. et de dessin au trait.
Réf. 14025.



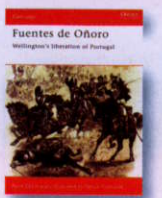
❑ **33,95 €** (222,70 F)
Port : 6,75 €* (44,28 F)
Atlas Historique des Celtes, par J. Haywood.
140 pages ill. de photos et cartes couleurs.
Réf. 81549.

MEDIEVAL ET CAMPAGNES

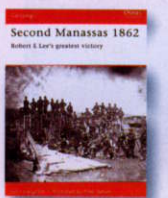
❑ **36,75 €** (241,06 F)
Port : 6,75 €* (44,28 F)
The Knight Triumphant (1314-1485), par S. Turnbull. 250 pages ill. de photos noir et couleurs.
En anglais.
Réf. 81546.



❑ **36,75 €** (241,06 F)
Port : 6,75 €* (44,28 F)
Japan's Korean War (1592-1598), par S. Turnbull.
250 pages ill. de photos noir et couleurs. En anglais.
Réf. 82393.



❑ **22,25 €** (145,95 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
Fuentes de Oñoro, par R. Chartrand.
96 pages ill. de photos et cartes noir et couleurs.
En anglais.
Réf. 88299.



❑ **22,25 €** (145,95 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
Second Manassas 1862, par J. Langellier.
96 pages ill. de photos et cartes noir et couleurs.
En anglais.
Réf. 88295.

SECONDE GUERRE MONDIALE

❑ **26 €** (170,55 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
La Campagne de 1940.
Acte de colloque. 570 pages ill. de qq. cartes.
Réf. 85962.

❑ **17,53 €** (115 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
De la Meuse ... à la Mer.
165 pages.
Organigrammes et cartes
Réf. 85096.

❑ **72,45 €** (475,24 F)
Port : 5,75 €* (37,72 F)
The Battle for L'Vov, par D.M. Glantz & H.S. Orenstein.
Analyse de 220 pages ill. de cartes. En anglais.
Réf. 85958.

❑ **30,50 €** (200,07 F)
Port : 7,50 €* (49,20 F)
Atlas de la Seconde Guerre Mondiale, par C. Messenger.
220 pages ill. de photos et cartes noir et couleurs.
Réf. 77520.

Attention : toutes les offres figurant sur ce document sont limitées à une durée de 2 mois, tant en ce qui concerne la disponibilité des ouvrages que leur prix, en raison des fluctuations des taux de change.

Pour compléter votre collection

Réimpressions d'ouvrages épuisés et quasi introuvables.
Texte numérisé, présentation luxueuse, couverture carton, et dos cuir.

1ère Guerre.

77723 Enseignement de la Guerre 14/18 (Col. Miquel. 1931)	48.99 € (321.35 F)
83571 Foch à la Marne (Cap. Villate. 1933)	48.99 € (321.35 F)
83572 Joffre et son destin (J. Fabry. 1931)	48.99 € (321.35 F)

2nde Guerre.

85944 De la Normandie à la Baltique (Mal. Montgomery. 1948)	48.99 € (321.35 F)
85945 Soldat jusqu'au dernier jour (Mal. Kesselring. 1956)	48.99 € (321.35 F)
85943 D'El Alamein et à la Sicile (Mal. Alexander. 1949)	43.99 € (288.56 F)

Histoire de la Cavalerie

82390 Cavalerie Française t.1 (Susane. 1874)	54.01 € (354.28 F)
82391 Cavalerie Française t.2 (Susane. 1874)	58.00 € (380.46 F)
82392 Cavalerie Française t.3 (Susane. 1874)	56.01 € (367.40 F)

Guerre de Chine

83570 Combats sur la Frontière Chinoise (Cap. Seneque. 1895)	42.00 € (275.50 F)
83568 Lang-Son t.1 (Lecomte.1895)	42.00 € (275.50 F)
83569 Lang-Son t.2 (Lecomte.1895)	42.00 € (321.35 F)

Frais de port 5,75 € (37,72 F) pour 1 volume.

Merci de cocher les ouvrages choisis et de nous renvoyer l'ensemble de cette page (original ou photocopie), dûment remplie avec votre règlement à **A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris**

VV44

* **Frais de port groupés : 13,75 €** (90,19 F) tout compris pour 3 ouvrages et plus

Nom & Prénom

Adresse

Code postal Ville

Pays

MONTANT TOTAL : .....

RÉGLEMENT PAR : ❑ Mandat ❑ Chèque

❑ CB

Date d'expiration : ____ / ____

Signature :

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

Les Germains — Old Glory 15 mm

Les charges de la cavalerie germaine, constituée des combattants issus des classes les plus riches, sont particulièrement redoutables.
Peinture Edgar André

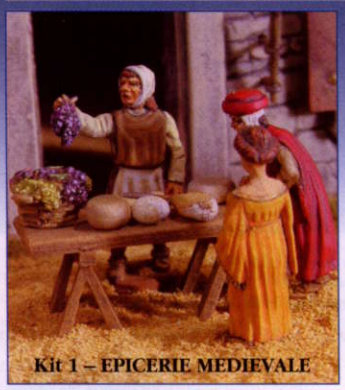
Les Romains

Dans moins d'un siècle, le soldat-citoyen de la fin de la République laissera place au légionnaire soldé du Haut-Empire.
Peinture C. Coquet

Les Français à Formigny — Corvus Belli 25 mm

Lors de la bataille de Formigny, le 15 avril 1450, les francs-archers et autres « piétailles » du royaume de France permettent à Charles VII de recouvrer la Normandie face aux Anglais. ***Note** : les archers français légendés* **Corvus Belli** *dans le n° 43 étaient en fait des* **Italeri**.
Peinture C. Coquet

MIRLITON S.G.
DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it
Visitez notre site internet www.mirliton.it


Kit 1 – EPICERIE MEDIEVALE

Prochaine sortie en 15 mm
Guerre d'Indépendance
Italienne :
Cavalier Piémontais
et Italien 1850-1866
Dragons, Chasseurs, Lanciers,
Carabiniers, Train d'Artillerie,
personnalité
Soit un total d'environ
30 miniatures
plus 1 Train d'Artillerie
Guerre Communale
Italienne 1200-1350
Arbalétriers à cheval
Groupe de commandement à pied
Chevalier combattant à pied
Moines au combat

Kit 2

Demandez notre catalogue
de plus de 400 photos
en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande
accompagnée de votre règlement
(numéro de carte bancaire
et date d'expiration)
Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

R E K
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.rek-heroika.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7
et fermé le mardi hors vacances scolaires

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

Les Chevaliers communaux — Mirliton 25 mm

Grâce aux richesses provenant du monopole des échanges avec l'Orient, les communes italiennes entretiennent de vraies armées.
Peinture Mirliton

Les Hospitaliers — Essex 15 mm

Grand rival des Templiers, les hospitaliers de Saint-Jean-de-Jérusalem protègent les pèlerins en Terre-Sainte.
Peinture Edgar André

Guerre de trente ans — Perry Miniatures 25 mm

Le régiment « bleu » est l'un des fers de lance de l'armée « suédoise » de Gustave Adolphe... bien qu'il soit constitué exclusivement d'Allemands partisans de la Réforme.
Peinture C. Coquet

Portable : 06 09 30 35 00

NERVUS BELLI

NOUVELLE ADRESSE : RESIDENCE L'OLIVAIE, ENTREE F,
271 CHEMIN DES RASCAS 06700 SAINT LAURENT DU VAR
E-mail : nervusbelli@aol.com
SPECIALISTE DE LA VENTE DE FIGURINES DE 15 MM
NOUVEAUTES
CORVUS BELLI : ROMAINS IMPERIAUX (CAVALIERS, ARCHERS, ARTILLERIE...)
ET CELTES (PAYSANS , REINE BOADICAE SUR CHAR...)
OLD GLORY : FEODAUX XI EME SIECLE (Espagne , Allemagne) , INDIENS DES BOIS...
MUSEUM : PIROGUES, CANAUX, RADEAUX, NAVIRES...
FANTASSIN MINIATURAS : GENERAUX ET AIDES DE CAMPS DANS LA PENINSULE
OUTPOST : PICTES, INDIENS TAMILS
MIRLITON : BASES METALLIQUES POUR DBM/DBR (aspect rugueux et réaliste)
CATALOGUE OU MISE A JOUR GRATUIT(E) SUR SIMPLE DEMANDE
FRAIS DE PORT : 40 F (6 €) POUR TOUTE COMMANDE
FRAIS DE PORT GRATUITS A PARTIR DE 500 F (76 €) D'ACHAT

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Bataille de Flodden 1513 – peinture : C. Coquet – Dixon 25 mm

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle dans la limite des stocks disponibles
Lot n°1 : PALMYRIENS – 1 assortiment comprenant 1 général monté, 15 cavaliers, 15 archers, 12 javeliniers, 15 légionnaires, 1 commandant à pied et 1 porte-draco ..... **58 €** au lieu de 116 €
Lot n°2 : NUMIDES – 1 assortiment comprenant 1 général monté, 8 cavaliers légers, 5 cavaliers moyens/lourds, 5 javeliniers légers, 10 archers, 16 fantassins avec équipement de légionnaire et 1 éléphant ..... **57 €** au lieu e 114 €

NOUVEAUTES FIGURINES ESSEX 15 mm

Lot n°3 : Civils et matériel de campement
1 assortiment comprenant 4 tentes, 1 chariot, 1 feu de camp avec un chien et 12 civils variés ..... **16,50 €**

WARGAME en anglais

Lot n°4 : Brandywine & Germantown (Clash of Arms) : quatrième jeu de la série Battles from the age of reason traitant des batailles de la guerre d'indépendance américaine. 2 batailles avec 6 scénarios, 5 cartes et plus de 400 pions ..... **99 €**

La gamme Foundry fantasy est maintenant disponible
Le catalogue Essex 2002 vous sera envoyé en échange de 2 timbres au tarif en vigueur

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **58 €** = ... €
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **57 €** = ... €
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **16,50 €** = ... €
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **99 €** = ... €

Participation aux frais de port ..... 6,10 €
Ci-joint mon règlement de ..... €

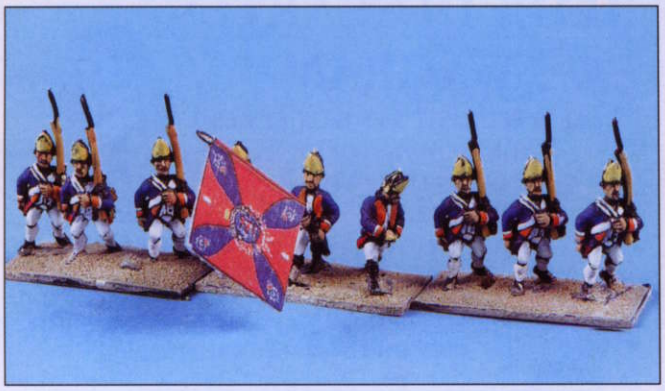
à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres au tarif en vigueur

VV mai/juin. 02

Guerre d'Indépendance américaine — Essex 15 mm



Comme l'Angleterre manque cruellement de troupes pour aller combattre les « insurgés », elle n'hésite pas à lever des unités en Allemagne, tels ces fusiliers hessois de régiment de Lossberg ou ce régiment, là encore hessois, von Mirbach. Mais, ces mercenaires combattront avec peu d'entrain sur le sol du Nouveau Monde.

Peinture Edgar André

Russes 1812 — Sash & Saber 25 mm

Suite à la défaite d'Austerlitz, l'armée russe entame une profonde réforme sous l'impulsion de Barclay de Tolly.

Peinture Eric Veitl

Brunswick — Perry Miniatures 25 mm

Fidèles alliées de l'Angleterre, les troupes du duché de Brunswick combattent une dernière fois l'Empereur en Belgique et perdent leur Duc bien aimé aux Quatre-Bras.

Peinture David Wilson

Champ de Mars

Le Petit Auxey 21190 Auxey-Duresses – Tél. : 03 80 21 20 68.

E-mail : jcpcdm@club-internet.fr *www.champdemars.com*

Figurines Irregular, 25 mm, peinture C. Agostini

Figurines Pendraken, 10 mm, peinture C. Agostini

Dragon Anglais
Front Rank
qui dit en se retournant rassuré : « les Espagnols sont là »

peinture Champ de Mars

Nouveautés Front Rank 25 mm – TROUPES REGULIERES ESPAGNOLES - 1808-12c (uniformes « provisoires »)

1,4 € l'humain, 1,8 € le quadrupède

Tenues de 1808 en chapeaux ronds
SN 80 Marchant
SN 81 Avançant fusil en haut
SN 82 Avanç. fusil en bas
SN 83 Tirant debout
SN 84 Mordant la cartouche
SN 85 Prêt à tirer
SN 86 Officier marchant
SN 87 Officier avançant sabre levé
SN 88 Officier sabre en avant
SN 89 Porte-drapeau
SN 90 Tambour

Infanterie en shako
SN 91 Marchant
SN 92 Avançant fusil en haut
SN 93 Avanç. fusil en bas
SN 94 Tirant debout
SN 95 Mordant la cartouche
SN 96 Prêt à tirer
SN 97 Officier marchant
SN 98 Officier avançant sabre levé
SN 99 Officier sabre en avant
SN 100 Porte-drapeau
SN 101 Tambour

Infanterie légère en casque à la Tarleton
SN 102 Tirant debout
SN 103 Tirant à genoux
SN 104 Mordant une cartouche
SN 105 Avançant
SN 106 Officier en bicorne
SN 107 Off. secouant son bicorne

ARTILLEURS

En bicorne
SNA1 Tirant avec boute-feu
SNA2 Avec un écouvillon
SNA3 Avec corde de pointage
SNA4 Artilleur portant un boulet
SNA5 Officier

Artilleurs en chapeau rond à bord relevé
SNA 6 Tirant avec boute-feu
SNA 7 Avec un écouvillon
SNA 8 Avec corde de pointage
SNA 9 Artilleur portant un boulet
SNA 10 Officier

En shako post 1812
SNA 11 Tirant avec boute-feu
SNA 12 Avec un écouvillon
SNA 13 Avec barre de pointage
SNA 14 Artilleur portant un boulet
SNA 15 Au repos
SNA 16 Officier avec une lunette

GENERAUX
SNP 1 Capitan général
SNP 2 Lieutenant général
SNP 3 Général de brigade
SNP 4 Officier supérieur
SNP 5 Aide en bicorne (cheval SI)
SNP 6 Aide en colpack (SI)

PORTUGUAIS

Cavalerie en casque
PNC 1 Chargeant (bras séparé pour variantes)
PNC 2 Sabre au repos
PNC 3 Officier
PNC 4 Porte étendard
PNC 5 Trompette

Cavalerie en shako
PNC 6 Chargeant (bras séparé pour variantes)
PNC 7 Sabre au repos
PNC 8 Officier
PNC 9 Porte étendard
PNC 10 Trompette

Artillerie (en barretina)
PNA1 Tirant avec boute-feu
PNA2 Avec un écouvillon
PNA3 Avec barre de pointage
PNA4 Artilleur au repos
PNA5 Officier

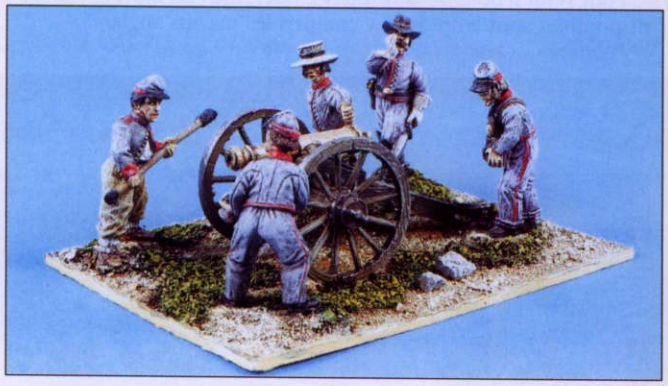
Artilleurs en « Stovepipe »
PNA 6 Tirant avec boute-feu
PNA 7 Avec un écouvillon
PNA 8 Avec barre de pointage
PNA 9 Artilleur au repos
PNA 10 Officier

Généraux
PNP 1 Lieutenant général
PNP 2 Brigadier
PNP 3 Officier d'état major
PNP 4 Aide de camp

Vente par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*

Réduction de fidélité : 5% pour 305 € d'achat, 10% à partir de 610 € et plus (pas de limite dans le temps) – Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 152 € sinon 5 €

GUERRE DE SÉCESSION — Redoubt 25 mm



Il est probable que si ce soldat nordiste s'était seulement livré à quelques brigandages dans les états *sudistes*, ses chefs auraient fermé les yeux... Les deux belligérants utilisent le maximum d'artillerie pour préparer ou briser les assauts d'infanterie.
Peinture Patrick Ollivier-Lamarque

GUERRE DE SÉCESSION — LANGTON 1/1200

Pas de doute, les vaisseaux de bois ne sont pas à même de résister à un « Ironclad »... Pour quelques années encore, la fuite en haute-mer reste le seul salut face à un tel « monstre » !
Peinture C. Coquet et Noe

13e Dragons

Le distributeur Français de la marque Minifigs.
10 rue Caillaux 75013 Paris
Email : treiziemedragons@noos.fr - Tel : 06.22.76.52.47

Retrouvez l'ensemble du catalogue Minifigs/Ral Partha/Reaper et Signifer sur le site commercial
http://commerce.ciel.com/13eDragons
Des arrivages d'Angleterre toutes les semaines du 12mm au 25mm, toutes les références disponibles sous quinzaine.
Le pack de 12 mm à partir de 2.55 €
Le pack de 15 mm à partir de 2.81 €
La figurine en 25 mm à partir de 0.94 €
Frais de port par commande de 5.52 € livraison sous 48H en Coliposte.
Notre catalogue gratuit sur simple demande.

E.P MINIATURES

epm

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE

Visitez notre site : www.epminiatures.com

35, rue du Maréchal FOCH
67190 MUTZIG
TEL./FAX : 03. 88. 38. 38. 39.

Vente en VPC
et au magasin

epminiatures@wanadoo.fr
Horaires: 9H00 à 11H30 13H30 à 18H00
Fermé : le lundi et jeudi après–midi

Figurines plastique 1/72 :
HAT, HOUSE OF CAMPAIGN
ZVEZDA, ITALERI, ESCI,
ACCURATE, IMEX,
NEXUS, AIRFIX, REVELL,
STRELETS, ORION
Distributeur exclusif :
HYTTY, LW, ODEMARS

Figurines métal 20 mm :
Distributeur QUALITICAST
Figurines métal 15 mm :
CORVUS BELLI
Notre service peinture
de figurines :
Tarifs et test nous contacter

NOUVEAU ! :
La gamme
de bâtiments
et accessoires
OBJECTIF 72

Vous trouverez aussi :
Des socles magnétiques les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST
Flocage et corelief FR,

CATALOGUE SUR
SIMPLE DEMANDE

LES BONNES ADRESSES

WINGS & TRACKS
VPC : eurochèques - CB
LE SPECIALISTE DE LA FIGURINE FANTASTIQUE ET HISTORIQUE DE WALLONIE. *60 m de salle de jeux*
Organisateur du Mons day 2002 : mons-day.be.tf (championnat battle + 40k)
52 rue de la coupe, 7000, MONS BELGIQUE
Tel : 0032/65.84.67.44 – Fax : 0032/65.84.67.45
Ouvert : 10H - 13H et 14h - 18H – FERME LE LUNDI
Figurines : Icon Miniatures, Foundry, Old Glory, Peter Pig, Battle Front, … et bientôt : Essex, Museum Minitaures, Testudo, Corvus Belli
10% de remise pour les clubs sur présentation de la carte de membre
Possibilité de scinder les paquets
Wings.andtracks@swing.be **http://www.model35.free.fr : W&T**

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Nexos – etc.
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
9, rue de la Tour
06510 GATTIERES
Tél./fax : 04.93.08.66.41.
Créateur, fabricant figurines 15 mm
Scythes, Guerres Puniques, Romains, Gaulois, Goths, Huns, Coréens, Mongols, Byzantins, Féodaux XII, XIII et Espagnols, Ier Empire, Coloniaux, Fantastique
Catalogue contre 3 timbres

GASCOGNE Miniatures
David MARTEGOUTTE "Carbounères" 47240 CASTELCULIER 06.81.29.16.54
GASCOGNE Miniatures
Eléments de décors pour jeux de stratégie HEROIC FANTASY et SCIENCE FICTION.
Echelles 10, 15, 25 mm
Gamme disponible peinte / non peinte.
Réalisation de modèles personnalisés sur demande.
DEVIS GRATUIT
Fax : 05.53.68.57.05 Tarifs contre enveloppe timbrée – Catalogue 4,5 €

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
Visitez notre site internet : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samouraï
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc.. ; à partir de **£2.70** Samouraï **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7sD, England

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

CAPITULATION®
Le meilleur moyen pour lever une armée...
Corvus Belli
Black Tree Design
Renegade Miniatures...
VENTE EN VPC UNIQUEMENT
du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h00
28, rue Lamartine • 92500 Rueil-Malmaison • FRANCE
Tél. : (0)1 47 49 31 43 • *coquet_christophe@hotmail.com*

GUERRE DES BOERS — Copplestone Miniatures 25 mm

Pour venir à bout de la résistance boer, tous les moyens humains disponibles sont employés, y compris les marins anglais.
Peinture C. Coquet

GUERRE DES BOERS — Black Tree 25 mm

Constitués en unités autonomes – les « commandos » –, les Boers se lancent dans une guérilla face à l'occupant britannique.
Peinture C. Coquet

M.P.C.
Tél. : 03.88.73.87.78 **35, rte de Bischwiller**
Fax : 03.88.73.85.93 **F-67500 NIEDERSCHAEFFOLSHEIM**
http://soldats.empire.free.fr

UNIQUEMENT VPC
Catalogue couleur par époque : 7 € pièce
Ligne directe : 03 88 73 89 94

Gamme complète de figurines en plomb au 1/72 :
Epoque Napoléonienne :
Personnalités, infanterie, cavalerie, équipements...
NOUVEAUTÉS métal Ier Empire
1 - Maréchal Soult et Aides de camp
2 - Artillerie de la Garde 1811/15 et Ligne 1809/13
a) Système Gribeauval
b) Système Marmont
3 - Chasseurs à pied de la Vieille Garde
4 - Ambulance de la Garde avec figurines
5 - Tirailleurs Grenadiers de la Garde
6 - Officiers d'infanterie, diverses positions
7 - Cavalerie Russe
8 - Larrey – Chirurgiens

Epoque Antiquité : Infanterie, cavalerie, équipements...
Epoque Moyen-Age – Epoque Sécession – Epoque 20e Siècle
Plastique 1/72 Guerre de 7 ans :
Rééditions Revell : Infanterie Prussienne
Infanterie Autrichienne – Dragons Autrichiens
Plastique 1/72 Ier Empire
Rééditions Revell : Artillerie anglaise
Campement de la Grande Armée et Infanterie Polonaise et Pionniers
et toutes les nouveautées **HAT et ZVEZDA**
Les figurines photographiées sont des Art Miniaturen

Seconde Guerre mondiale — Italeri 1/72

La Seconde Guerre Mondiale est toujours très prisée par les débutants. Or, le 20 mm « plastique » est une alternative intéressante aux figurines en plomb, que l'on est toujours réticent à confier à de jeunes enfants. Ces figurines sont également compatibles avec les maquettes au 1/72 ou 1/76. Bref, comme ces deux nouveautés Italeri portent qui plus est sur des troupes d'élite, nul doute que nous les retrouverons bientôt sur les tables de *Section d'Assaut 2*.

Seconde Guerre mondiale — Black Tree 25 mm

Le 25 mm est toujours l'échelle de prédilection pour les amoureux du détail et les as du pinceau : ce groupe de fantassins russes a fière allure !
Peinture C. Coquet

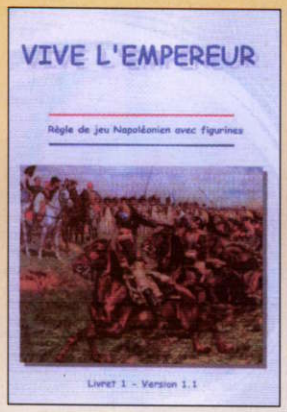
2e GM — Peter Pig 15 mm

Face à la rigueur des hivers russes, les unités allemandes forment des groupes de reconnaissance (brassard rouge !) équipés de skis.
Peinture Edgar André

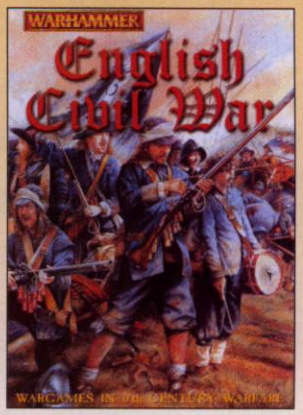
FGminiatures

4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01
E-mail : fgminiatures@wanadoo.fr

Figurines Old Glory 15 mm et 25 mm / Battle Honors 15 mm / Corvus Belli 15 mm
Foundry 25 mm / Hallmark 15 et 25 mm / Signifer Flags 15 et 25 mm
Décalcos Veni Vidi Vici 15 et 25 mm



LE PLEIN DE REGLES
DE JEU EN FRANÇAIS ET EN ANGLAIS
De Sumer à Constantinople :
Règle 15mm Antique-Médiévale
et 300 Listes d'Armées EN FRANÇAIS !
1 Livret de Règles (15 €)
et 3 Livrets de Listes d'Armées Antiques (18 €),
Médiévales (15 €) et Asiatiques/Exotiques (15 €)
Vive l'Empereur : Règle 15 mm Premier Empire
EN FRANÇAIS ! Warhammer English Civil War :
Règle 25 mm
Guerre Civile Anglaise EN ANGLAIS ! (30 €)



Pour toute commande, nos frais de port sont de 6 Euros.
Frais de Port gratuits à partir de 75 Euros pour la France métropolitaine. Règlements par Chèques ou Carte de crédit (livraison sous 48 heures en Coliposte sous réserve de disponiblité)
Et toujours nos catalogues gratuits 15 mm, 25 mm ou les deux sur simple demande par courrier postal.

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h – Uniquement par correspondance

CYBER STRATEGE

MEDAL OF HONOR

C'est la mode. Les FPS (*First Person Shooter*) découvrent la Deuxième Guerre Mondiale. Dans un contexte un peu moins délirant que celui des zombies de *Wolfenstein*, *MoH* entraîne le joueur dans une série de missions depuis l'opération Torch jusqu'en 1944. Une vingtaine d'armes sont disponibles du Thompson au MP40 en passant par le Springfield, le Garand ou le StG 44.

L'aspect militaire a bénéficié des conseils du capitaine Dye (USMC), qui après avoir servi au Viêt-Nam et dans quelques autres guêpiers, gagne aujourd'hui sa vie en conseillant les réalisateurs de films et de jeux vidéos. Belle reconversion, mais qui ne garantit pas forcément un résultat irréprochable : on se souvient des aberrations tactiques du combat urbain dans *Saving Private Ryan*. Là, c'est pareil, il ne faut pas attendre de *MoH* une rigueur historique extraordinaire (on a l'impression que la Wehrmacht ne possède que des Pz VI Tigre !). Mais enfin, c'est bien fait, très rythmé, et toujours très amusant.

Les effets graphiques sont excellents et l'IA des adversaires n'est pas totalement scriptée : un soldat allemand peut très bien réagir à votre approche une première fois en tirant et une autre en se cachant. Les missions en elles-mêmes sont variées et vous mèneront de l'Afrique du Nord à la ligne Siegfried en passant par les plages du Débarquement et la Norvège.

Le meilleur du monde des consoles et un honnête délassement entre deux parties de *Combat Mission*.

DRAGON THRONE : BATTLE OF THE RED CLIFF

Ce RTS pékinois transporte le joueur à la fin de la dynastie des Han en 208, lorsque la Chine est divisée en trois royaumes. Par rapport au jeu précédent (le Destin du Dragon) paru il y a un an et demi, *Dragon Throne* accentue l'aspect RPG avec des dizaines de généraux aux capacités uniques. Enfin, côté amusant, les soldats peuvent redevenir des paysans s'il le faut. Le soldat-bâtisseur. Comme à la Légion.

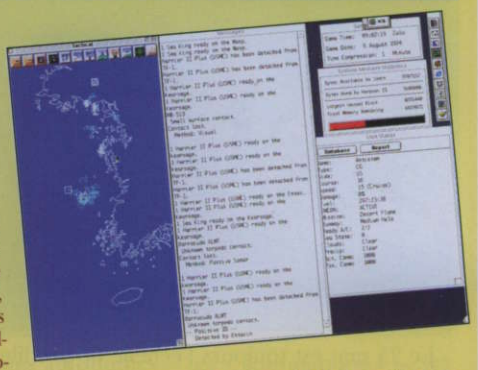
1914 THE GREAT WAR

1914 The Great War est un jeu de stratégie en tour par tour et en 3D qui propose au joueur d'incarner l'officier (allié ou allemand) commandant un détachement.

Deux campagnes de 15 missions sont proposées. Un accent particulier est mis sur l'aspect jeu de rôle et l'amélioration des compétences entre les missions pour arriver aux sturmtruppen parfaites.

Il ne s'agit pas pour autant d'un autre *Combat Mission* dans les tranchées, mais plutôt semble-t'il d'un jeu sub- tactique à mi-chemin de *Rainbow Six* et *Medal of Honor*.

HARPOON III ET IV



Ca bouge du côté des simulations de combat naval moderne, avec la reprise du travail de développement sur *Harpoon 4* (prévu peut-être à l'automne chez UbiSoft) et l'arrivée sur PC de *Harpoon 3*, une version remaniée et débuggée du tristement instable *Harpoon 2*. Jesse Spears, un des programmeurs de *Harpoon 2*, était tellement dépité de l'absence de suivi sur ce produit (du fait de la disparition de l'éditeur Three Sixty) qu'il a fini par s'investir totalement dans une refonte du programme principalement pour le débarrasser de tous les bugs qui l'infestaient tout en le portant sur Mac (mai 99). Il sort maintenant une version Windows.

Pour ceux ne connaissant pas la série *Harpoon*, rappelons que ce jeu est inspiré du jeu sur carte du même nom créé par Larry Bond et modélise tous les aspects de la guerre aéronavale moderne : navires, sous-marins, avions, hélicoptères, missiles, torpilles, radars, sonars... tout y est ! Certains équipements terrestres sont aussi présents : bases aériennes, ports, défenses anti-aériennes...

La base de données est donc immense et comprend à peu près tout ce qui navigue ou vole de nos jours, et elle est de plus modifiable. Ainsi un groupe de passionnés a amélioré la base de données de *Harpoon 2* et leur travail est maintenant compatible avec *Harpoon 3*. Le graphisme est malheureusement resté fidèle à celui d'origine, qui n'était pas extraordinaire pour l'époque.

L'interface graphique prend pour modèle les grands panneaux de contrôle utilisés sur les navires américains : c'est sans doute réaliste, mais plutôt austère...

Et c'est aussi significatif du fait que *Harpoon 3* se veut une simulation de combat aéronaval moderne plutôt qu'un jeu. Son apprentissage est nettement plus ardu que pour *Harpoon Classic*. Le programme a d'ailleurs déjà été adopté par la marine australienne.

Autre regret : les facteurs humains ne sont toujours pas pris en considération, seuls les caractéristiques des matériels comptent.

Jesse Spears travaille actuellement sur l'éditeur de scénario, qui sera téléchargeable gratuitement pour tout possesseur de *Harpoon 3*, et il s'attaquera ensuite à une version multijoueur qui, s'il arrive à ses fins, devrait concrétiser les rêves de nombreux fans de *Harpoon* !

Pour commander *Harpoon 3* ou télécharger une démo, rendez-vous sur les sites www.harpoon3.com ou www.navalwarfare.org.

FULDA GAP 85

Le Fulda Gap, c'est la zone de terrain relativement dégagé entre Francfort et Leipzig.

A la fin de la Deuxième Guerre mondiale, la 3e Armée américaine emprunta exactement cet axe (appelé à l'époque le Corridor de Wetterau) pour frapper au cœur de l'Allemagne.

Dans les plans de l'OTAN et du Pacte de Varsovie, c'est la meilleure voie d'invasion de l'Allemagne moyenne et une zone privilégiée pour un affrontement majeur.

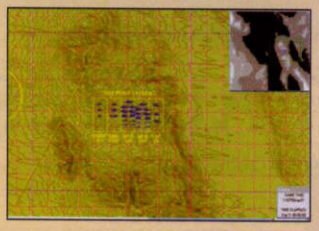
Après Middle East 67, HPS propose un scénario hypothétique d'invasion de l'Allemagne par l'Armée Rouge en 1985. Un what if intéressant, même si on peut se demander si le moteur des Panzer Campaigns est vraiment adapté à la période contemporaine.

JANE'S ATTACK SQUADRON

Comme l'ont brillamment démontré *B17* et *Sturmovik*, les simulateurs de vol de dernière génération n'hésitent pas à aborder les avions de bombardement et d'attaque au sol. Le dernier né de Jane's propose ainsi de piloter 14 avions, principalement des chasseurs et chasseurs-bombardiers tels que les P-38, P-47, Fw-190 ou Me-262, mais aussi des bombardiers moyens comme le Ju-88 ou le B-17.

Les scénarios se focalisent sur des missions d'attaque au sol contre des objectifs fixes ou mouvants (colonnes de chars). Les attaques de navires – en piqué ou à la torpille – sont aussi au menu. Evidemment, la FlaK a été particulièrement soignée, tout comme les textures au sol. Le théâtre des opérations couvre le quart nord-ouest de l'Europe et les missions et campagnes peuvent se jouer côté Axe ou Allié.

BCT COMMANDER



BCT Commander est basé sur le simulateur professionnel JANUS et propose de restituer des engagements à l'échelle du bataillon à la brigade.

Par rapport à son prédécesseur (*Brigade Combat Team*), *BCTC* offre une interface plus accessible et conforme aux standards de Windows. Pour le reste, il s'agit surtout d'une compilation de tous les scénarios et outils développés pour *BCT*.

Un must de réalisme, assez étroit tout de même dans son genre (uniquement matériel mécanisé US Army et l'équivalent assimilé russe). Il faut aimer la guerre austère.

FORTRESS EUROPA

Quelques lignes pour recommander la prudence sur ce jeu de Matrix reconstituant la campagne de l'été 1944 en Normandie à l'échelle du bataillon, du régiment et de la division.

L'idée est séduisante, mais visiblement, avec son look BD, son fourmillement confus d'unités, et un contrôle du mouvement impossible, le jeu semble avoir déçu tous ceux qui l'ont essayé. Un cran en-dessous des autres jeux de cet éditeur.

82ND AIRBORNE ALL AMERICAN

Après la *101e* (jeu sorti il y a trois ans) voici le tour de la 82e aéroportée. L'idée du jeu est intéressante – c'est une simulation tactique très fine des premiers combats dans le bocage en juin 44. Malheureusement, la lenteur d'exécution avait transformé l'expérience de la 101e Airborne en un cauchemar ludique terrifiant. Toujours en tour par tour, toujours aussi détaillé, espérons que la 82e saura mieux se tirer d'affaire que sa rivale. Le jeu propose 9 campagnes de 27 missions, 200 cartes individuelles et un réalisme à toute épreuve. Il est prévu pour mai chez Shrapnel Games.

www.store4war.com

La boutique spécialisée de www.net4war.com

Le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité
+ de 4000 pages, des centaines d'articles, 8000 sites référencés et commentés. *Consultation gratuite*
Directeur de la rédaction : Théophile Monnier

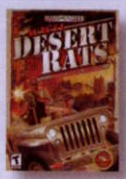
Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues / Tous les livres

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE : édition printemps 2002 / 4000 références

Napoleon's Russian Campaign L'événement du mois ! HPS (VO) **prix : 56 €**

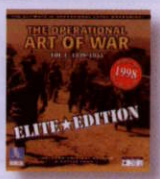
Heroes IV (VO) - En stock !! **prix : 72 €**

Tour of Duty HPS (VO) **prix : 56 €**



Desert Rats Valu Soft (VO) **prix : 30 €**

The Proud & the Few HPS (VO) **prix : 56 €**

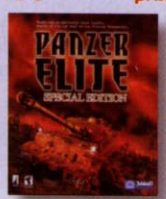


OAW I : Elite Edition De nouveau en stock - Promo ! **prix : 28 €**

Combat Mission Nouveau boîtage - VF **prix : 45,58 €**

Sudden Strike Gold (Focus) **prix : 50 €**

Europa Universalis II Version française **prix : 46 €**



Panzer Elite Gold Strategy First (VO) **prix : 49 €**

War Commander Focus **prix : 45,58 €**

Destroyer Command SSI (VO) **prix : 69 €**

Disciples II Strategy First **prix : 68 €**

Third Reich (Avalanche) **prix : 74 €**

Patton in Flames (ADG) **prix : 74 €**

Reds ! (GMT) **prix : 63 €**

SELECTION WARGAMES PC

Warlords Battlecry II (SSG) 69 €
IL-2 Sturmovik 50 €
B-17 Flying Fortress 49 €
Over the Reich + Achtung Spifire (VF) 42 €
Combat Flight Simulator (VF) 22 €
American Heroes (Normandy+Commandos +CIA+Pearl Harbor) 34 €
Corinth (HPS) 56 €
Tobruk '41 (HPS) 56 €
Kharkov '42 (HPS) 56 €
Normandy '44 (HPS) 56 €
Smolensk '41 (HPS) 56 €
Rising Sun Gold 36 €
East Front II 19 €
Capitalism II 33 €

SPWAW Lost Victories 1941 49 €
SPWAW Guadalcanal 1942 49 €
History of the World (VF) 29 €
Space Empire IV Gold 59 €
BG7 : Bull Run 30 €
BG4 : Shiloh 30 €
BG Gettysburg Collector 45 €
BG1 : Bulge 30 €
OAW : Century of Warfare 69 €
Trade Empires (VF) 35 €
World at War (intégrale série Campaign) 28 €
OAW II + Divided Ground 49 €
Stalingrad + Au coeur du Débarquement (VF) 38 €
The Nations (VF) 45 €

Kohan : Ahriman's Gift 68 €
Cossacks Europeans Wars 56,25 €
Cossacks Art of War 35 €
Middle East '67 (HPS) 56 €
Green Berets + Myth II 42 €
Vietnam (HPS) 56 €
Sub Command (VF) 59 €
Stronghold (VF) 49 €
1776 (HPS) 56 €
1812 (HPS) 56 €
Shadow Force (Activision) 33 €
World War II Online 69 €
Star Trek Bridge Commander 69 €
Empire Earth (VF) 58 €
Takeda 38 €
Sudden Strike Forever 35 €

Vient de paraitre :
This Accursed Civil War (GMT) 68 €
Cherkassy Pocket (DG) 55 €
Screaming Eagles (TCS - The Gamers) 79 €
Operation Michael 1918 (SCS - The Gamers) 59 €
Midway (Avalanche Press) 72 €
Brandywine - Germantown (CoA) 99 €

Guerra Civile (extension ASL) 66 €
Operation Watchtower (MMP) 58 €
Red Badge of Courage (GMT) 72 €
Highway to the Kremlin (OSG) 66 €
Beyond Valor 2e éd. (MMP) 69 €
Solitaire ASL 2e éd. (MMP) 64 €
Caesar in Alexandria (GMT) 49 €

SELECTION WARGAMES SUR CARTE

Battles of the Ancient World vol III 57 €
Wilderness War (GMT) 61 €
US Navy Plan Black (Avalanche) 45 €
Grant takes command (MMP-AH) 84 €
House Divided (Phalanx Games) 39 €
Guderian Blitzkrieg II (The Gamers) 164 €
Kasserine (GMT) 54 €
Airborne (extension Panzergrenadier) 45 €
Genesis 48 (Critical Hit) 66 €
Paths of Glory (GMT) 60 €
Strategy & Tactics 208 (DG) 28 €
Cataphract (GMT) 76 €
Combat: Koursk (Critical Hit) 65 €
World in Flames Final Edition 145 €
WiF Millenium Annual 31 €
Zero (GMT) 53 €

Pour Commander

Par courrier postal Store4war, 5, rue Danton, 13760 Saint-Cannat, France

MODE DE PAIEMENT chèque ou mandat (francs français ou €) carte bancaire (n° de carte, date d'expiration)

Par téléphone 04 42 50 69 83 lundi-vendredi 9h/12h et 13h30/18h samedi 9h à 12h

INFORMATIONS DE LIVRAISON : prénom & nom, adresse

Sur Internet paiement sécurisé en 128 bits

EXPEDITION
colissimo suivi avec assurance
En dessous de 80 € de commande
France : 5 € - Europe : 12 €
Au dessus de 80 € de commande
France : gratuit - Europe : 6 €
Reste du monde : consulter notre site Internet

LE DERNIER *VaeVictis* a présenté *La Grande Armée At Austerlitz* (LGAA) comme un jeu napoléonien à la fois ambitieux et d'une prise en main pas immédiate.

Jean-Claude BESIDA

LA *Grande Armée* AT AUSTERLITZ

Il serait dommage que cette difficulté d'accès empêche de profiter de la richesse tactiques du jeu, qui est réelle, même si la microgestion des troupes n'est clairement pas au programme.

Dans cet esprit, voici quelques conseils pour aborder le jeu.

En titre.
Un régiment de la Garde en ligne à Austerlitz.

Ci-contre
Redéploiement à Haslach.

Après avoir récupéré les derniers patches, il faut bien lire le manuel (qui n'est hélas pas imprimé). Ensuite, il faut régler les paramètres de difficulté sur Transmission immédiate des ordres et Brouillard de la guerre nul. Cela permet de suivre plus facilement l'évolution des combats.

Enfin, le mieux est de jouer plusieurs fois le scénario introductif Haslach côté Autrichien puis côté Français. Dans un premier temps, on peut laisser de côté la vue 3D dont la manipulation est déroutante et où il est difficile de se repérer si on n'a pas le fameux 'coup d'œil' des grands généraux...ou tout simplement si les repères topographiques et uniformologiques à grande distance sont trop minces (pas d'étiquette pour aider à reconnaître ses troupes). La vue 2D suffit amplement pour une première approche.

Ensuite donner des ordres simples face à une IA défensive. Une partie de l'infanterie fixe le front du dispositif français pendant que le reste des fantassins et la cavalerie essaie de le déborder. L'Autrichien ne devrait guère avoir de difficultés à mettre en déroute le Français. Ici apparaît une des richesses du jeu. La victoire ne se donne pas sur le contrôle de certains points stratégiques ou sur la destruction d'une somme connue d'avance de points ennemis. Le flou qui règne à ce niveau est conforme à l'histoire. La victoire va à celui qui détruit le gros de l'armée ennemie tout en préservant la sienne d'un sort comparable.

L'auteur, Jean-Michel Mathé, travaille activement à l'amélioration constante du jeu et a déjà publié deux patches qui l'enrichissent bien. En réponse à la demande des joueurs, les prochaines améliorations porteront sur le multijoueur et des graphismes améliorés. Une option d'ores et déjà disponible est l'échange de plans stratégiques. De quoi s'agit-t-il ?

L'idée est de faire jouer les plans stratégiques par LGAA. Un joueur crée un plan puis l'envoie à son adversaire. Ce dernier joue alors face à l'IA mais avec le plan défini dans le fichier envoyé. Pour les détails et les toutes dernières informations, allez sur le site. A moyen terme, on devrait de surcroît pouvoir jouer l'affrontement de Schöngraben. Enfin une suite est prévue qui devrait couvrir l'année 1806. Ce tome II doit inclure l'IA réactive et proposer une vraie gestion de campagne. ❐

L'AFFAIRE D'HASLACH

LGAA propose en introduction de rejouer l'engagement peu connu d'Haslach-Jungingen (11 octobre 1805). Au cours des opérations qui devaient aboutir à la bataille d'Austerlitz, Ney ordonna aux divisions Dupont et Baraguey de marcher sur Günzburg. Alors que Baraguey perdait du temps à rassembler ses détachements, Dupont atteint Haslach le 11. Là, il trouva Schwarzenberg et Riesch, envoyé par Mack. La cavalerie autrichienne bouscula sa division et entama la poursuite. Acculé, Dupont s'adossa à Haslach et mena une sauvage bataille défensive. Heureusement pour lui, Mack fut blessé dans l'affaire ; Ferdinand et Schwartzenberg n'arrivèrent pas à coordonner leurs attaques. Dupont tint bon jusqu'à la nuit puis se retira en direction de Baraguey, qui avait pris le contrôle d'Albeck. La partie est assez difficile à mener côté français, camp inférieur en nombre et qui ne doit pas s'aventurer dans des manœuvres risquées.

CAMPAIGNS OF LA GRANDE ARMÉE, LA CAMPAGNE D'IENA

Un autre programmeur passionné, Frank Hunter, propose avec CLGA un jeu de campagne napoléonien très abordable consacré à la campagne d'Iéna en 1806. Avec ses hexagones et ses grosses unités carrées, CLGA est sensiblement moins ambitieux et détaillé que LGAA, mais son propos est autre. Il ne s'agit pas tant de représenter de manière finir les batailles que de simuler des opérations s'étendant sur quelques semaines. Et cela, le jeu le fait très bien, avec ses hex de 8 km et à raison de 3 tours par jour.

La partie se joue en tours alternés avec une phase d'ordres suivie d'une phase d'action. Les unités sont des divisions ainsi que des QG d'Armée et de Corps d'Armée. Lors de la phase d'ordre, le joueur choisit les itinéraires de ses Corps et (capital) de son ravitaillement. Lors de la phase d'opération, les unités consomment du ravitaillement, les batailles sont résolues automatiquement, le joueur ayant juste la possibilité de donner des indications de posture générale (tenir le terrain, escarmouches, charger, bataille rangée ou se retirer).

Tout l'art consiste à choisir des itinéraires tels que les Corps soient correctement ravitaillés et se présentent en force face à l'ennemi. Avec le brouillard de la guerre, l'ennemi n'est détecté qu'au contact (à deux hex pour les divisions de cavalerie).

Trois scénarios existent, et plusieurs options additionnelles explorent des alternatives intéressantes : brouillard de la guerre complet ou réduit, intervention du Corps russe de Bennigsen, déploiement libre, campagne étendue après le 30 octobre, intervention des Prussiens de l'Estocq dispersés en Prusse orientale.

CLGA est jouable en solitaire, en réseau ou par internet. Il coûte 15 dollars. Pour voir si ce type de jeu vous intéresse, le mieux est de télécharger gratuitement le jeu sur la Guerre de Sécession du même auteur, sur son site **www.adanaccommandstudies.com**.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H À 18 H LUNDI - SAMEDI) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24H/24)

LIGNE TÉLÉPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS **Internet : www.duchet.com**

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

AFIN D'ASSURER UNE ENTIÈRE COMPATIBILITÉ AVEC LES PATCHES ET SCÉNARIOS ADDITIONNELS DES ÉDITEURS G.B. ET U.S., TOUS LES TITRES CI-DESSOUS SONT DES VERSIONS ORIGINALES G.B. OU U.S.

Versions CD ROM PC

Prix en EUROS T.T.C. ET FRAIS D'ENVOI URGENT COMPRIS

HPS Simulations - Import USA -

Larges stocks de chaque titre HPS dans nos locaux – Aucun délai d'envoi – Prix TTC port compris

Aide de Camp 2 – version 2.13b	57,15 €	**Campaign 1776 American Revolution** – version 1.05a	57,15 €
Panzer Campaigns 1 SMOLENSK '41 – version 1.08	57,15 €	**Panzer Campaigns 2 NORMANDY '44** – version 1.05	57,15 €
Panzer Campaigns 3 KHARKOV '42 – version 1.03a	57,15 €	**Panzer Campaigns 4 TOBRUK '41** – version 1.01	57,15 €
Panzer Campaigns 5 BULGE '44 – version 1.01a	57,15 €	**NAPOLEON 1809 Eckmühl Campaign** – version 1.02	57,15 €
DECISIVE ACTION Modern Division and Corps Combat v 1.02	57,15 €	**Squad Battles : VIETNAM** – version 1.02	57,15 €
The War of 1812 Conquest of Canada – version 1.03a	57,15 €	**Modern Campaigns MIDDLE EAST '67** – version 1.01a	57,15 €
Campaign CORINTH American Civil War	57,15 €	**Squad Battles VietNam 2 : Tour of Duty**	57,15 €
Squad Battles Pacific : The Proud and the Few v 1.01	57,15 €	**NAPOLEON'S RUSSIAN CAMPAIGN** (contient Borodino)	57,15 €

Patches et mises à jour de jeux HPS : fournis* GRATUITEMENT *sur CDROM séparé avec les jeux HPS pour lesquel ils existent.

MATRIX GAMES - Import USA -

Larges stocks de chaque titre MATRIX GAMES dans nos locaux – Aucun délai d'envoi – Prix TTC port compris

La Grande Armée at Austerlitz [v.o. + v.f.] version 1.3	64,75 €	**Fortress Europe : Liberation of France** – version 2	60,25 €
Starships Unlimited – Divided Galaxies – version 1.1	60,25 €	**Mega Campaign : Desert Fox 1941**	41,95 €
Mega Campaign : Lost Victories 1941	41,95 €	**Mega Campaigns : Watchtower 1942 Guadalcanal**	41,95 €

Nouveau . . . . . UNCOMMON VALOR Operational Combat in the South Pacific May '42-Dec '43 . . . . . 64,75 €

SCHWERPUNKT – Import USA - **RUSSO-GERMAN WAR '41-'44 . . . . . 57,15 €**

AUTRES ÉDITEURS

CAPITALISM 2 (UbiSoft)	44,95 €	**Operation Flashpoint DATA: BETWEEN THE LINES** [v.o. + v.f.]	22,10 €
Cossacks DATA : Art of War (C.D.V.)	29,75 €	**POOL OF RADIANCE Ruins of Myth Drannor** (S.S.I.)	49,50 €
DARK AGE OF CAMELOT [version GB – serveurs européens]	29,75 €	**Rainbow 6 DATA Eagle Watch** [Français / Anglais / Allemand]	7,49 €
DESTROYER COMMAND (S.S.I.)	49,50 €	**REAL WAR** (Sierra)	44,95 €
EMPIRE EARTH (Sierra)	52,59 €	**SEA DOGS** (UbiSoft)	29,75 €
ETHERLORDS (JoWood)	44,95 €	**SILENT HUNTER 2** (S.S.I.)	44,95 €
EUROPA UNIVERSALIS 2 (Paradox)	49,50 €	**SIMS ON HOLIDAY** (Maxis)	49,50 €
GHOST RECON DATA: DESERT SIEGE (Red Storm)	29,75 €	**SUB COMMAND** (Electronic Arts)	49,50 €
HALF-LIFE GENERATIONS 3 (Sierra)	29,75 €	**SWINE** (JoWood)	44,95 €
HOMEWORLD CATACLYSM (Sierra) + manuel 144 pages	14,49 €	**TRADE EMPIRES** (Frog City / Eidos / Take 2)	34,30 €
IL-2 STURMOVIK (Maddox Games / Ubi Soft)	44,95 €	**TRAINS & TRUCKS TYCOON** (UbiSoft)	44,95 €
Jagged Alliance 2.5 UNFINISHED BUSINESS (SirTech)	34,30 €	**Ultima ONLINE: Lord Blackthorn's Revenge** (Origin)	29,75 €
MEDAL OF HONOUR Allied Assault (Electronic Arts)	52,59 €	**WAR COMMANDER** (CDV)	49,50 €
NASCAR 2002 (Sierra)	29,75 €	**WARLORDS BATTLECRY 2** (UbiSoft)	44,95 €
COMBAT MISSION "GOLD" Compilation 2 CDs + large manuel imprimé [avec + de 80 modifications – nouveaux scénarios, cartes, véhicules, infanterie, etc...]			49,50 €

Cartouches pour imprimantes CANON – EPSON - HP. Généreuses ristournes pour tout achat de 3 ou 10 cartouches
Plus de 200 modèles en stock listés sur www.duchet.com - Voici quelques exemples (prix TTC port inclus) :

Modèle	Couleur	Code	Prix unité	les 3	les 10
Epson Stylus C 400-440-460-500-600-640-660-670 Photo/ ex/700/700ex/750/1200	Noir	S020093 / S020187	5,95 €	15,25 €	44,05 €
Epson Stylus C 400-440-460-600-640-660-670-740-760-800-850-860-1160-1520	Couleur	S020089 / S020191	9,90 €	25,75 €	76,05 €
Epson Stylus C 740-760-800-850-860-1160-1520-Scan 2000-2500	Noir	S020108 / S020189	5,95 €	15,25 €	44,05 €
Epson Stylus Photo – Photo 700 – Photo 700ex – Photo 750	5 couleurs	S020110 / S020193	10,95 €	28,80 €	83,70 €
Epson Stylus Color 480 / 580 / C20 / C40	Noir	T013	5,95 €	15,25 €	44,05 €
Epson Stylus Color 480 / 580 / C20 / C40	Couleur	T014	10,50 €	27,30 €	80,65 €
Epson Stylus Color 83 / 880 / 880I	Noir	T019	7,90 €	21,20 €	57,75 €
Epson Stylus Color 83 / 880 / 880I	Couleur	T020	13,25 €	33,39 €	88,25 €
Canon BJC Séries 2000 – 4000 – 5000	Noir	BCI-21Bk		8,39 €	24,25 €
Canon BJC Séries 2000 – 4000 – 5000	Couleur	BCI-21C	5,95 €	15,25 €	44,05 €
Canon BJC Séries 3000 – 6000 et BJS 400 / 450 / 500 / 600 / 630	Noir	BJ 3EBK	8,39 €	21,20 €	57,75 €
Canon BJC Séries 3000 – 6000 et BJS 400 / 450 / 500 / 600 / 630	Couleur	BJ 3ECYM 3 cartouches	pack 3 18,15 €	3 x 3 50,15 €	
Hewlett Packard [Vérifiez le code avec le manuel de votre imprimante]	Noir	HP 51645 A	22,45 €	62,95 €	

Si vous possédez une carte bancaire internationale VISA / EUROCARD / MASTERCARD, téléphonez-nous EN FRANCAIS ou faxez le bon de commande ci-dessous, ou allez sur notre site www.duchet.com, ou commandez par e-mail à games@duchet.com. Sinon, joignez votre règlement -chèque ordinaire en € à partir d'un chéquier français- au coupon ci-dessous.

Bon de commande à retourner à DUCHET COMPUTERS - 51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - ANGLETERRE

Rédigez sur papier libre ou photocopiez si vous ne voulez pas mutiler votre exemplaire de Væ Victis n°44

ARTICLE **PRIX**

....

....

....

....

....

☺ ☺ Frais de port COMPRIS ☺ ☺ **TOTAL** _____

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal .....

Ville .....

Pays ..... **Signature:**

Règlement [ ] chèque bancaire français [ ] Carte Visa /Eurocard _____/_____/_____/_____ **Expire** ____/____

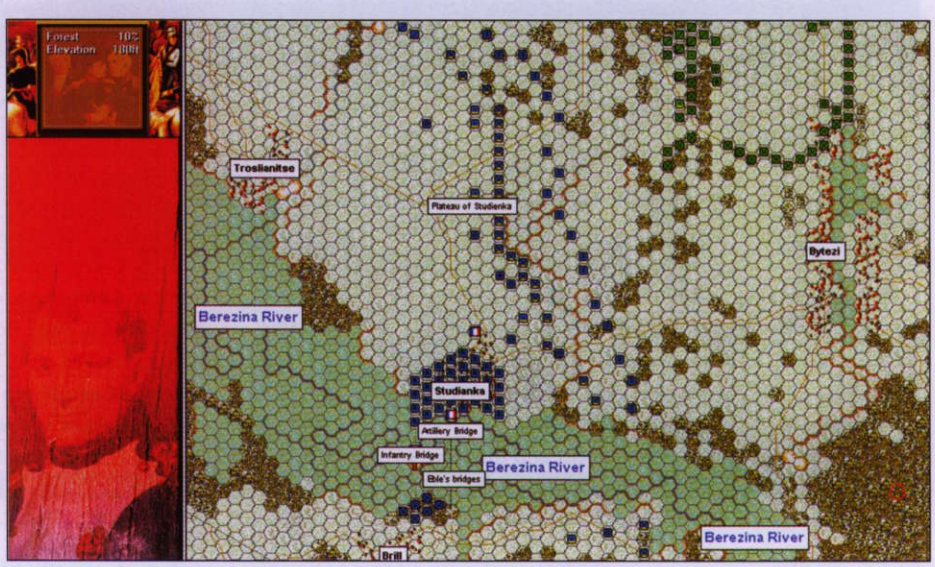
Commande minimum 15,25 € - Catalogue complet gratuit joint à chaque commande, disponible séparément contre 4 timbres à 0,46 €

Nous expédions -sans aucun supplément- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

e-mail games@duchet.com ☺☺☺☺☺ -> **Site Internet paiement sécurisé : www.duchet.com**

ON LE SAIT, HPS n'a pas peur du gigantesque, ni du titanesque Ce nouveau titre de la série *Napoleon's Campaign* en est la preuve : simuler l'épopée de la Grande Armée en Russie, à l'échelle du bataillon relève du domaine du possible !

Frédéric BEY



LA CAMPAGNE DE RUSSIE

Je suis venu, j'y ai cru, mais j'ai perdu…

Napoleon's Russian Campaign est un jeu énorme, à la hauteur de son sujet. La fameuse et funeste campagne de Russie a opposé plus d'un million d'hommes, de toutes les nations d'Europe, entre juin et décembre 1812, sur le sol de la Sainte Russie. Cette campagne est à ranger dans la catégorie des événements décisifs de l'histoire, tant par son exemplarité que par ses conséquences. Le jeu d'HPS permet de reconstituer, au cours de centaines d'heures de jeu, la totalité des opérations de la Grande Armée sur les terres du Tsar : 21 campagnes, 50 batailles et un total de 85 scénarios tactiques, historiques ou alternatifs !

En titre.
La bataille de la Bérézina (28 novembre 1812) est sans doute une des plus intéressante. La situation est réellement pathétique et l'affrontement très tendu : le français joue le « dos au mur ».

Ci-dessous.
La bataille de la Moskova fait bien entendu partie du lot des batailles proposées. A l'échelle du bataillon et en 48 tours de jeu, des dizaines heures sont nécessaires pour la reconstituer.

DES MECANISMES TACTIQUES ÉPROUVÉS

La série crée, par John Tiller, trouve dans *Napoleon's Russian Campaign* l'ultime évolution de son système de jeu. Pas de changements majeurs, mais, avec cette campagne de 1812, on voit apparaître des unités qui n'existaient pas dans Eckmühl 1809, comme les cosaques ou les milices, avec quelques règles particulières qui leur sont propres. Côtés « français », on trouve des unités de tous les pays : allemands, italiens, espagnols, suisses, portugais etc. Les batailles peuvent être jouées selon deux modes. Le premier découpe le tour de jeu en phases, comme dans l'ancienne série *Battleground* : mouvement, feu défensif adverse, feu offensif, charge et mêlée. Une seconde option permet d'organiser le jeu en tours classiques (joueur français, puis joueur russe), mais avec la possibilité d'effectuer et d'alterner mouvements, tirs et combats dans la même séquence, sans aucune contrainte. Il est dans ce cas envisageable, de déplacer une unité de cavalerie pour effectuer une charge, de faire ensuite tirer toutes les batteries d'artillerie, puis de faire avancer, tirer et combattre une brigade, avant de s'occuper d'une autre. La seule conséquence de cette seconde option tient dans la gestion par l'IA des tirs défensifs adverses, qui se déclencheront à chaque opportunité. Les deux systèmes sont utilisables en jeu par e-mail, mais le premier système nécessite six échanges par tour, contre deux seulement pour le second. Les unités sont à l'échelle du bataillon d'infanterie ou du régiment de cavalerie. Il est également possible de créer des détachements de tirailleurs ou des escadrons de cavaliers. Toutes les unités d'infanterie ne peuvent pas le faire de la même manière. Les bataillons légers ou de la Garde ont la possibilité de créer des détachements de tirailleurs, sans autre limite que les effectifs de l'unité. Les bataillons « normaux » n'ont le droit qu'à un seul détachement, quant aux unités de moindre qualité (surtout russes), elles sont réputées rigides et ne peuvent pas avoir recour aux formations de tirailleurs. Les dispositions tactiques sont classiques ; ligne étendue, ligne, colonne et carré. L'attribution des points de victoire, selon les différents types d'unité, est capitale pour la conception des plans de bataille. La perte d'un canon est très chère payée. Enlever et détruire une batterie de douze canons rapporte en général bien plus que la prise d'un quelconque objectif géographique. Cela est également vrai, de façon légèrement moins sensible, pour la destruction d'un régiment de cavalerie. En conséquence, l'infanterie garde naturellement son rôle de reine des batailles. L'artillerie doit être soigneusement protégée, la cavalerie ne doit pas intervenir dans les premières vagues d'attaques, face à des unités pos-

Ci-dessus.
Gros plan sur les masses de traînards désarmés qui obstrue les ponts lors de la bataille de la Bérézina. Ils sont représentés par des unités en déroute et sans munitions...

Ci-dessus.
Vyazma (3 novembre 1811) est une bataille typique de la grande retraite de Russie, de longues colonnes françaises sont assaillies par des cavaliers et cosaques russes.

sédant encore leur pleine puissance de tir, mais plutôt comme force de réserve, pour aller accabler des unités déjà désorganisées, ou mieux, déjà en déroutes. La cavalerie est cependant une arme très valable, pour détruire l'artillerie adverse au bénéfice d'une charge enlevée.

LA RICHESSE DES SCENARIOS, DE KRASNOIE À VYAZMA

Les campagnes permettent, à partir de choix stratégiques simples de gérer l'enchaînement des batailles, selon une succession logique, des rapports de forces ou des terrains différents de ceux de l'histoire. *Napoleon's Russian Campaign* en propose toute une série, certaines portant seulement quelques semaines, d'autres sur une partie de l'avance vers Moscou ou de la retraite et enfin, sur l'ensemble de la campagne. Des variantes sont proposées, avec des niveaux de moral affaiblis. Quelques campagnes portent également sur l'hypothèse d'une campagne de Russie menée en deux ans, au lieu d'une seule, avec prise des quartiers d'hiver de la Grande Armée dans la vieille Pologne ou la Lituanie. Le général Narbonne, avait en effet conseillé à Napoléon de *« relever sur la frontière de l'Empire russe une nation rétablie de votre main* (il s'agit de la Pologne) *avec un gouvernement indigène sous vos auspices, occuper la Lituanie et rejeter la Russie dans ses déserts et en Asie, n'est-ce rien, Sire, pour une première campagne ? »*. L'offensive aurait alors pu reprendre en 1813, avec des risques bien moindre que la marche folle vers Moscou, à l'orée de l'hiver russe, que Napoléon a voulu tenter à tout prix, à la recherche d'un nouveau Friedland. *Napoleon's Russian Campaign* permet de vérifier cette hypothèse, ce qu'aucun jeu d'histoire n'avait encore proposé avec autant de détails. Pour les batailles, on peut parler sans crainte d'exhaustivité : Drissa, Krasnoïe, Smolensk, Polotsk, Schevardino, la Moskova, Tarutino, Malo-Jaroslavets, Vyazma, la Bérézina... Là ou *Napoleon in Russia* (*NIR*), du même auteur, ne nous proposait que quelques scénarios sur Borodino, *Napoleon's Russian Campaign* contient une multitude de batailles, chacune avec plusieurs entrées ou options possibles. La plus courte se joue en 16 tours, la plus longue, couvrant les trois jours qui ont conduit à la Moskova, en compte 140 ! Il est aussi amusant de découvrir les mêmes champs de bataille, dans leur version été, puis dans leur version hiver, comme c'est le cas de Krasnoïe, lieu d'un affrontement le 14 août et d'un autre, ô combien plus dramatique le 17 novembre.

Situation
Continuing the Campaign into 1813
June 7, 1813 - The French have renewed the campaign after halting their advance and wintering near Smolensk. Napoleon has brought up some additional troops for the 1813 continuation of the campaign. Victor's IX Corps has joined the main French army. Additionally various garrison detachments have rejoined their units as they have been relieved of those duties by Augereau's XI Corps. Various March formations have also added replacements though primarily to French units. These replacements only partially make up for troops lost during the winter spent in
Continue
Previous

Ci-contre.
Le jeu de campagne permet de planifier des opérations de Russie étalée sur deux ans, avec un rythme plus raisonnable que celui imposé par l'empereur à son armée. Il est alors possible de repasser à l'offensive en 1813 !

Sans nous surprendre, *Napoleon's Russian Campaign* est un jeu qui fait le bonheur des passionnés de l'épopée napoléonienne : à ne manquer sous aucun prétexte ! ❐

LA BÉRÉZINA, UN SYMBOLE

La Bérézina est devenue, dans le langage commun, le synonyme d'un désastre sans appel. Dès qu'un de nos clubs de foot est mené 3 à 0, on entend les commentateurs hurler *« C'est la Bérézina »*... Pourtant, la bataille qui s'est déroulée les 27 et 28 novembre 1812 autour des ponts de Studienka, peut être regardée, sans exagération, comme une des plus courageuses victoires de la Grande Armée. La campagne de Russie et la retraite désastreuse sont une irrémédiable défaite stratégique, mais lors du passage de la Bérézina, l'armée française a retrouvé un instant sa combativité sa valeur, pour réaliser un véritable exploit. Lorsque Napoléon parvient sur les rives de la Bérézina, avec moins de 50 000 soldats en armes et plus de 40 000 traînards, il trouve les ponts de Borisov, tenus par les 34 000 Russes de Tchitchagov. Wittgenstein arrive du nord-est avec 30 000 autres soldats, alors que l'armée principale de Koutusov suit de près Napoléon avec 80 000 hommes... La rivière gelée a, suite à un dégel subit, reprit l'allure d'un fleuve impétueux, Napoléon doit faire preuve d'une incroyable énergie pour se sortir de ce guêpier. Il envoie Oudinot, le 25 novembre, effectuer une diversion face à Tchitchagov, pour l'entraîner au sud. Il en profite pour faire construire le 26, par les pontonniers du général Eblé, deux ponts de fortune à la Studienka, où le général Corbineau a découvert un gué. Le 27, le deuxième corps d'Oudinot, qui a passé la rivière s'efforce avec succès de repousser, sur la rive ouest, le retour de Tchitchagov. Victor et le IX[e] corps contiennent, au même moment, Wittgenstein sur la rive est. La garde et l'artillerie en profitent pour traverser la Bérézina, avec les survivants des I[er] (Davout) et IV[e] corps Eugène). Le 28 une bataille encore plus acharnée et dramatique reprend du côté est, où Victor parvient très difficilement à contenir l'offensive de Wittgenstein vers les deux ponts, brisés et réparés à plusieurs reprises. Ney et Oudinot poursuivent le combat, de l'autre côté, pour permettre à l'arrière-garde de franchir la Bérézina. Alors que tout semble perdu, une charge des cuirassiers de Doumerc sauve l'armée et la journée. Les traînards désarmés ne profitent pas de la nuit pour franchir les ponts encore intacts, et, le 29 au matin, ils finissent entre les mains des cosaques, lorsqu'Eblé incendie les ouvrages. Dix mille traînards sont massacrés, ou plus rarement fait prisonniers. Napoléon est parvenu à s'échapper d'un piège que Koutusov, qui a sciemment ralenti la marche de son armée par excès de confiance, croyait pourtant fatal. En deux jours, 20 000 Russes ont été mis hors de combats et la Grande Armée a été sauvée, ne perdant que 25 canons. Elle a malheureusement beaucoup souffert de ce nouvel effort, pour s'échapper de Russie, perdant elle aussi 20 000 combattants et bien plus de traînards. La Bérézina est un symbole, celui du courage et de l'abnégation : Napoléon n'est jamais plus fort que dans l'adversité et démontre encore une fois à Studienka, selon son adage, *« Qu'impossible n'est pas Français ! »* ❐

NAPOLEON'S RUSSIAN CAMPAIGN

Qualités : Richesse de campagnes et scénarios supérieure à la moyenne de la série HPS. Facilité de prise en main et adaptation parfaite au jeu par e-mail.

Défauts : Graphismes 3D non satisfaisants. Jeu très classique, sans innovation majeure.

CE ROI DES JEUX, dont la version française doit sortir dans quelques semaines chez Infogrames, est toujours capable de passionner les joueurs de stratégie les plus avertis. Ce qui est un vrai tour de force pour un titre dont le principe est inchangé depuis une dizaine d'années et qui n'inclut toujours pas de mode multijoueur. Quels sont les points forts de cette livraison ?

Jean-Claude BESIDA

CIVILIZATION III

Civ III ressemble comme un frère à *Civ II* et pourtant il ne se joue pas du tout de la même manière. Le défi est sensiblement plus difficile.

Le jeu est pourtant toujours en tour par tour ; le joueur doit toujours bâtir un empire contre une poignée de concurrents gérés par l'IA ; l'ossature de l'empire est toujours formée par les villes qu'il fonde et perfectionne au gré des technologies découvertes ; au cours des âges le régime politique changera, donnant des bonus appréciables à la production ou au moral de la population. Tout cela reste inchangé.

Sur cette trame solide viennent tout de même se greffer quelques innovations : les civilisations sont plus typées et disposent de bonus dans deux domaines particulier (commerce, production, science, exploration, armée, religion) ainsi que d'une unité spéciale plus forte que l'unité standard correspondante. Par exemple le Légionnaire Romain vaut 3 en attaque et 3 en défense alors que le combattant standard de l'âge du fer ne vaut que 3 et 2. Ces unités spéciales sont relativement anecdotiques, mais (outre le chrome), elles peuvent vraiment faire la différence dans les guerres, tout particulièrement au début du jeu. Malheur à celui qui se trouve sur le chemin des Immortels, unités spéciales perses qui font des ravages dès que le fer est disponible.

UNE NOUVELLE MANIERE DE JOUER

Le premier changement que je relève par rapport à *Civ II* est une **IA** nettement améliorée. Il est de bon ton de se gausser de la faiblesse des IA pour les jeux informatiques. Pour ce jeu, le progrès est spectaculaire. Un habitué de *Civ* qui joue sa première partie au niveau moyen (mêmes règles pour l'IA et pour le joueur, aucun bonus) a toutes les chances de se faire battre à plates coutures. Les civilisations rivales savent en effet très bien optimiser leur production et leur recherche et fonder des villes très rapidement, distançant ainsi le joueur. De plus, elles savent collaborer entre elle et exploitent à fond toutes les ressources diplomatiques et commerciales du jeu (embargos, alliances, vente de technologies, achats de ressources stratégiques...). Visiblement un gros travail a été fait sur l'IA, même si au bout de quelques parties on repère des constantes et des rigidités. Le défi est sans commune mesure avec celui des jeux précédents.

Le deuxième changement dans la manière de jouer est la place de la **guerre**. Les guerres sont plus coûteuses, moins décisives qu'avant et si on ne les maîtrise pas, c'est le meilleur moyen de se faire dépasser par les empires qui sont restés en paix. Sauf au

En titre.
Persépolis 1999 ou comment faire cohabiter la Grande Muraille et les gratte-ciel !

Ci-dessus.
L'écran diplomatique. Tout se négocie.

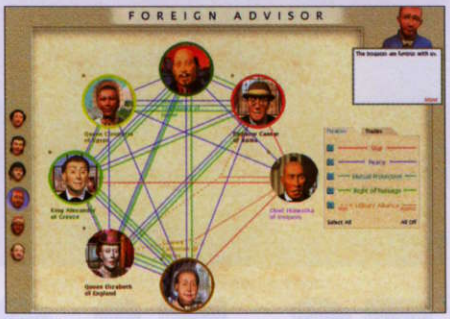
Ci-contre.
Ces deux enclaves babyloniennes seront bientôt absorbées par notre culture dominante.

tout début du jeu, il ne faut pas espérer rayer de la carte une civilisation adverse par la guerre. D'une part, il faut souvent produire un joli paquet d'unités (dont la maintenance est coûteuse) pour forcer la décision. D'autre part le moral de la population se dégrade, ce qui oblige le joueur à allouer de plus en plus de ressources pour éviter les révoltes, au détriment de la recherche et du trésor. Finalement, quels que soient vos efforts, au bout de quelques années de guerre, non seulement votre recherche et votre production seront au point mort, mais encore vos villes se révolteront les unes après les autres. Cette pression oblige alors à conclure la paix. C'est pourquoi, dans *Civ III*, les guerres ne se déclarent pas à la légère. Typiquement, une guerre offensive se déclenche avec un objectif précis : ville à récupérer, frontière à rectifier, ressource stratégique ou « merveille » décisive à contrôler. Elle doit être préparée (armée puissante et mobile, trésor), violente et courte : on capture la ville-cible et on négocie une paix en étant généreux sur les compensations.

Un autre paramètre important est introduit avec les **ressources stratégiques**. En plus des ressources de luxe habituelles (baleines, diamant, or...) qui apportent un bonus à la ville qui les contrôlent, ces ressources stratégique sont vitales pour certaines productions clefs. Le fer permet l'accès aux unités offensives évoluées de l'Antiquité. Les chevaux autorisent les unités montées (chariots, cavaliers, chevaliers, dragons). Sans salpêtre, pas d'unités ayant des armes à feu (mousquetaire, canon). Le charbon est décisif car il conditionne la pose de voies ferrées. Le pétrole, le caoutchouc, l'aluminium et l'uranium conditionnent chacun la production d'unités et d'améliorations de la période contemporaine. Ces ressources sont rares et souvent disponibles dans des zones difficiles (désert, jungle, montagne), ou le joueur n'a pas spontanément tendance à fonder des villes. Comme elles n'apparaissent sur la carte qu'au moment où la technologie les exploitant est disponible, il faut anticiper et veiller dès le départ à inclure dans ses frontières, des bons morceaux de déserts, de jungles, de collines et de montagnes. Idéalement (sur les grandes cartes), j'essaie de contrôler tout un continent de l'Arctique jusqu'à l'Equateur pour avoir toute la gamme de terrains. Et pour celles qui échappent, il y a deux solutions : soit on déclenche une guerre, soit on les négocie à prix d'or avec la puissance qui les contrôle.

Les **frontières**, autre nouveauté très bienvenue : désormais votre civilisation n'est plus un patchwork de villes mais un empire au territoire bien délimité par des frontières. L'idée est que la croissance de chaque ville accroît petit à petit sa zone d'influence. Au cours de l'histoire, leurs zones d'influence se rejoignent et délimitent les frontières de l'empire. Toutes les ressources qui sont à l'intérieur de vos frontières vous appartiennent et les autres civilisations ne peuvent pas fonder de ville sur votre territoire. D'où l'intérêt de fonder des petits postes aux lisières des déserts, en bordure des jungles et le long des chaînes de montagne : avec le temps ces postes incorporeront à l'empire la plus grande partie de ces régions hostiles et riches en ressources. Il faut tout de même les défendre car si théoriquement vous avez le droit d'exiger le retrait de troupes ennemies aventurées chez vous, dans les faits, les civilisations belliqueuses profiteront de votre interdiction pour vous imposer une guerre au moment qui vous arrange le moins.

Ci-dessus.
La frontière entre la Perse et l'Inde à l'époque contemporaine. Certains graphismes (champs, voies ferrées...) proviennent d'un mod téléchargé.



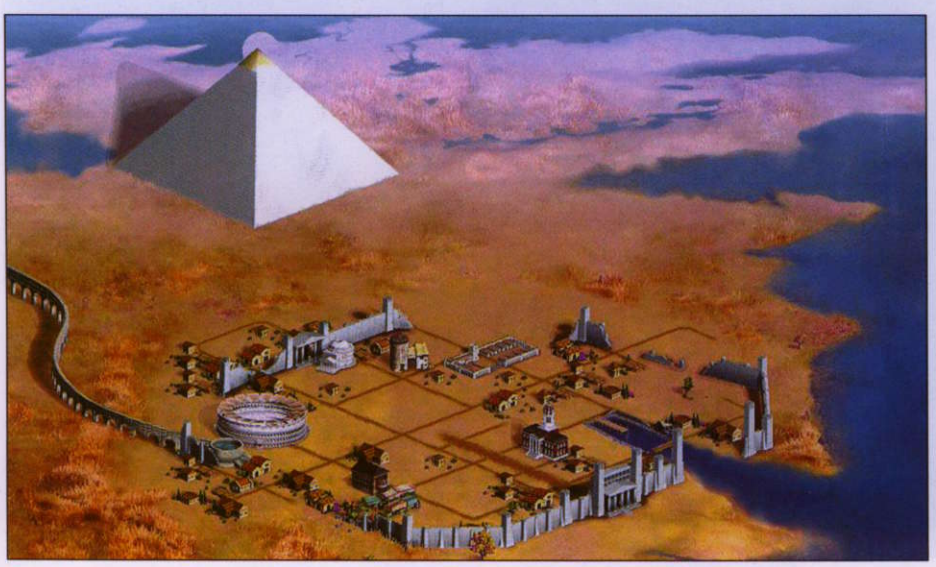
Ci-contre.
Cet aide de jeu donne une vue synthétique des relations entre civilisations.

MERVEILLES ET AMBASSADES

La **culture** est un des paramètres les plus importants du jeu. C'est le moteur de votre expansion territoriale. Chaque ville génère des points de culture qui mesurent son rayonnement. Certaines installations sont des multiplicateurs culturels : temples, cathédrales, bibliothèques, universités, merveilles. Et plus ces installations sont anciennes, plus le nombre de points de culture est élevé. Une cathédrale toute neuve construite au dernier moment ne fera presque rien gagner alors qu'un vieux temple en ruine aura un prestige infiniment plus grand. Lorsque certains seuils sont atteints, l'influence de la ville s'accroît et avec elle, le territoire appartenant à l'empire : pour étendre ses frontières il faut construire des temples et des bibliothèques ! Surtout que l'influence culturelle n'est pas un vain mot. Une ville aux confins de votre territoire pourra très bien être absorbée par l'empire voisin si son dynamisme culturel est trop faible. De même, pour avaler une ville adverse isolée sur 'votre' continent, plutôt que de lui déclarer la guerre, il vaut mieux construire pléthore d'installations culturelles dans toutes vos villes voisines.

La **diplomatie** s'est considérablement enrichie et a pris une importance majeure. *Civ III* n'est plus un jeu où on peut se permettre un développement autarcique avant d'attaquer ses voisins. Il faut maintenant discuter tout le temps. Pratiquement tout peut se mettre sur la table et se négocier : mappemonde, ressources, contact avec un autre empire, options diplomatiques (droit de passage, alliance, pacte) options commerciales (embargo), subsides bien entendu, technologies, villes. Ces options doivent être régulièrement exploitées pour acquérir rapidement des technologies. Vous pouvez être sûr que dès qu'une technologie est sur le marché, toutes les civilisations se la vendront les unes aux autres (sauf les civilisations en guerre naturellement). Donc, lorsque c'est son tour de jouer, le joueur humain a tout intérêt à faire la transaction lui même et à revendre la technologie qu'il choisit de divulguer à toutes les civilisations avant qu'elle ne soit dévaluée. Sinon, il faut veiller à échanger ses ressources de luxe contre celles des civilisations éloignées. Les ressources de luxe (gemmes, soie, encens, fourrures, vin, plantes tinctoriales, épices, ivoire) sont en effet distribuées de manière différenciée sur tous les continents et se répartissent le plus souvent entre toutes les civilisations. Comme chaque ressource différente améliore le moral d'un citoyen par ville pour chaque ville, il faut en acquérir un maximum, ce qui réduit la corruption, fléau permanent du jeu. Le jeu favorise donc une sorte de négociation permanente entre les civilisations. Cela dit, il ne faut pas chipoter tout le temps. Si vous activez trop souvent la diplomatie sans rien conclure ou en proposant des prix ridicules, vos partenaires se lasseront de vous et les relations se détérioreront lentement mais sûrement.

Ce rapide tour d'horizon donne une petite idée de la richesse de ce jeu et de l'intérêt toujours fabuleux qu'il est capable de susciter même chez les joueurs les plus avertis ! ❐



Ci-dessous.
Les Pyramides sont toujours une merveille décisive de l'Antiquité.

CHAQUE ANNÉE fleurissent sur nos ordinateurs des jeux de plus en plus réalistes, des simulations de plus en plus abouties... Après avoir testé *Operation Flashpoint* et *Ghost Recon*, nous avons voulu en savoir plus sur l'utilisation potentielle de ces simulations pour ceux dont la guerre n'est pas un passe-temps, mais un métier. Entretien.

COMBATS TACTIQUES

Guerre moderne et jeux de simulation

Olivier BLANC et Emmanuel DUEE

VaeVictis : *Mon Lieutenant, veuillez tout d'abord vous présenter à nos lecteurs.*

Je suis entré à l'armée en 1997 à l'Ecole Spéciale Militaire de Saint-Cyr, promotion « de la France Combattante ». J'en suis sorti en juillet 2000 avec le grade de lieutenant, en choisissant l'arme des transmissions.

L'utilisation de wargames commerciaux pour la formation de soldats de métier surprend souvent. En tant que cadre d'active de l'Armée de Terre, comment jugez-vous une telle démarche ? Quelle place tient la simulation en général dans la culture militaire des officiers français ?

Elle peut être avantageuse puisque l'achat d'un logiciel civil ne demanderait pas à l'armée de payer la phase de conception. Il faut cependant qu'un tel logiciel réponde à un besoin précis à un instant donné. La simulation tient une place constante dans la culture militaire de tout soldat, que ce soit pour l'instruction du grenadier voltigeur ou la manœuvre d'une brigade, on se place toujours dans une situation tactique donnée.

A titre personnel cette fois-ci, mais en rapport avec votre expérience professionnelle, que ressentez-vous en jouant à **Operation Flashpoint** *? En réseau tout particulièrement ?*

« Enfin un vrai jeu mili » ! Ce qui m'a frappé dans la partie solo, c'est la volonté de plonger le joueur dans un conflit : les déplacements en véhicules, les cinématiques... on s'y croit indéniablement. En solo comme en multijoueurs, j'apprécie beaucoup l'aspect chaotique d'*OPF* : au moindre tir tout le monde se plaque au sol, et il faut ensuite repérer l'origine des coups de feu, ce qui n'est pas toujours une mince affaire. Les combats sont souvent très intenses et très courts. Pour la partie plus précisément multijoueurs, le seul problème ce sont... les joueurs justement, mais dès que l'on est dans un groupe sérieux, on peut constater que la majeure partie des « actes réflexes du combattant » sont réellement efficaces.

Abordons maintenant quelques points précis. En prenant ce jeu en exemple et en comparant avec votre expérience, comment est modélisée la chaîne de commandement et comment sont transmis les ordres ?

Ci-dessus.
La carte est remarquablement utile dans OPF : les courbes de niveau vous permettront de planifier au mieux vos déplacement, et vous disposez également d'une boussole et d'une montre.

A gauche.
Groupe motorisé en redéploiement sur une petite route de campagne. La gestion du temps et des moyens de transport est un des gros atouts de *OPF*.

Ci-contre, page précédente.
Petit groupe de soldats français au repos dans un village. L'architecture ouverte de Operation Flashpoint a permis la naissance de nombreuses modifications réalisées par des joueurs, au rang desquelles l'arrivée de soldats français est une excellente nouvelle !

Dans *OPF*, les interactions entre les groupes sont uniquement gérées lors de la conception des missions : si un joueur contrôle un groupe A, l'attitude du groupe B est alors incluse dans le « script » de la mission. Le problème est qu'il n'y a de hiérarchie qu'à un seul niveau, alors que dans la réalité, on a un lieutenant qui gère trois chefs de groupes ayant chacun une dizaine d'hommes sous leurs ordres. Si on remonte encore d'un cran, on trouve un capitaine qui gère trois chefs de section... J'ai souvent eu l'impression dans *OPF* que c'était un groupe de combat qui gagnait la guerre sans que ce groupe face partie d'une section et d'une compagnie. Ceci dit, le point fort d'*OPF* est son interface de commandement, très souple d'emploi et qui permet de donner quasiment les mêmes ordres qu'un vrai chef de groupe : un objectif à atteindre, une attitude précise pour l'ouverture du feu, une direction d'observation...

En ce qui concerne l'utilisation combinée des différents « pions » élémentaires du combat, d'autres logiciels comme* Combat Mission *offrent-ils une perspective différente, plus large, utile peut-être pour mieux conceptualiser l'assaut, la couverture et l'appui ?

Dans *OPF*, la plupart des objectifs sont pris sans réellement partir à l'assaut des positions ennemies. L'IA cache rarement ses derniers hommes dans les bâtiments et le combat est gagné de loin. Au contraire, dans *Combat Mission* il faut réellement prendre la position. L'utilisation d'un appui est indispensable dans ce jeu, elle oblige les défenseurs à se mettre à couvert ou réduit au moins leur efficacité au tir.

Pour en revenir à* OPF, *comment la phase d'approche est-elle simulée ? Les délais de transport, d'activation et de mouvement, les difficultés d'orientation, tout cela est-il correctement transposé ?

Le terrain implanté dans *OPF* est sûrement un des plus beaux et des plus réalistes jamais conçu pour ce type de jeu. Il permet d'utiliser de nombreux couvert lors de la phase d'approche et d'en faire profiter ses hommes. Par contre, au sujet des délais d'activation, les soldats réagissent vite aux ordres mais surtout trop bien, ce qui ne rend pas du tout compte de la difficulté de commander sous le feu et de se faire comprendre. Mais, avouons-le, cela est très difficile à simuler pour un jeu vidéo. Ensuite les délais de mouvement : dans *OPF* on parcourt parfois une très longue distance, en général en courant, et le jeu ne tient pas compte de la fatigue sûrement pour ne pas nuire au plaisir du joueur. Enfin l'orientation : les courbes de niveaux sont représentées et la carte colle parfaitement à ce que l'on voit, le joueur peut donc s'orienter par rapport au relief, aux routes, aux villages, bref comme dans la réalité.

Ci-dessous.
La lisière militaire est bien modélisée dans OPF grâce à son environnement 3D complet : on peut voir sans être vu pour planifier son attaque et bénéficier de l'effet de surprise.

OPERATION FLASHPOINT

Un deuxième add-on, un « mod » armée française et le multijoueurs !

Après Red Hammer, Operation Flashpoint devrait très bientôt bénéficier d'un deuxième add-on appelé Résistance. Vous incarnerez un résistant en lutte contre l'occupation soviétique de son île, sur une toute nouvelle carte. En attendant, de nombreuses modifications sortent toujours pour OPF, réalisées par des adeptes du jeu : nouvelles cartes, nouvelles armes, nouveaux uniformes, sans parler de très nombreux scénarios avec cinématiques. Nous vous conseillons dans un premier temps le site , très fourni ! Vous y trouverez en particulier des soldats français dont les captures illustrent cet article : FAMAS, LRAC, MILAN sont au programme. Mais aussi des troupes anglaises, irakiennes, des bérets verts, des troupes de l'UCK, etc. ! On attend des VAB et de nouvelles cartes pour pouvoir réaliser de beaux scénarios sur l'engagement des troupes françaises. Enfin, nous ne saurions trop vous conseillez d'essayer OPF en réseau avec un logiciel pour discuter en jouant, comme Roger Wilco, téléchargeable gratuitement. Avec un scénario réaliste et des joueurs sérieux, bien sûr ! ❐

La vie continue malgré la présence soviétique... L'extension " Résistance " bénéficie de graphisme améliorés, nous n'espérons plus qu'une chose, que le scénario soit au rendez-vous.

Librement téléchargeable sur le site indiqué dans le texte, des uniformes du premier régiment de la Légion Etrangère... De quoi donner des idées de scénarios pour l'éditeur.

Dans quelle mesure se posent les problèmes de la dissimulation, du camouflage , de l'observation ?

« Voir sans être vu » est un idéal, et *OPF* permet d'utiliser le terrain à son avantage, notamment la « lisière militaire » : on se positionne dans la forêt mais sur le bord, on reste ainsi camouflé tout en ayant des vues sur l'extérieur. Ensuite l'observation, la phase la plus importante qui précède l'action : tout d'abord trouver un point de vue adéquate, ensuite repérer les ennemis, les zones d'approches, les couverts. Le terrain *d'OPF* offre souvent plusieurs possibilités pour remplir un objectif. Au final le jeu oblige à réellement concevoir sa manœuvre à partir de son observation du terrain, c'est très bien fait.

Qu'en est-il du bruit, de la fumée, de tous ces éléments qui font du champ de bataille un chaos indescriptible ?

Disons qu'*OPF* est assez proche de l'image que je me fait du type d'engagement simulé, mais il manque sûrement un peu de fumée.

Une fois le contact établi,* OPF *rend-il compte des difficultés réelles rencontrées par le combattant pour viser et tirer, en fonction de son arme ? Qu'en est-il de* Ghost Recon *?

L'avantage d'*OPF* est son moteur 3D qui fait porter la vue très loin, on obtient ainsi des tirs à portées réalistes : de l'ordre de 300 m pour les armes légères. La balistique y est également bien rendu : il faut viser sur la trajectoire d'une cible qui court, ou plus haut pour une cible lointaine. Le recul de l'arme est également bien réalisé : pour un tir en rafale on vise en bas, les mitrailleuses y ont beaucoup plus de recul, on va donc tirer par courte rafale pour avoir un tir plus précis. Par contre *Ghost Recon* n'offre pas une vue qui porte aussi loin et les combats sont souvent à courte portée, de plus le réticule d'*OPF* représente l'œilleton et le guidon de l'arme, qui sont en gros les deux extrémités du canon, alors que pour *GR* c'est un simple cercle... Cependant certaines difficultés ne sont jamais représentées : pour un bon tir, il faut aligner l'œil du tireur, le centre de l'œilleton, le guidon et la cible alors que dans un jeu il faut juste aligner la cible et le centre du réticule ; sans compter la respiration du tireur... Mais beaucoup de ces difficultés peuvent difficilement être transposées dans un jeu vidéo, ou nuiraient à l'action.

L'impression d'ensemble de ces combats virtuels fait ressortir l'immense puissance de feu du fantassin moderne. Cela vous semble-t-il correct ou, au contraire, certaines difficultés sont-elles mises de côté par la simulation ?

Le fantassin moderne dispose vraiment d'un bel arsenal, mais je trouve le tir de roquettes antichars un peu trop facile dans *OPF* sur les cibles en mouvement. Quant à la représentation de la puissance des armes légères, elle est parfois fausse : certes on peut tuer deux hommes d'une seule balle avec un fusil de sniper lourd dans *Ghost Recon*, ou bien les balles traversent les véhicules dans *OPF*, mais dans des conditions réelles les abris proposés ne sont pas toujours assez solides pour résister aux impacts. Je pense notamment aux arbres dont le diamètre doit être assez important pour résister à une balle. Ensuite, les armes tuent mais blessent également, et une des préoccupations importantes à la fin d'un combat est la gestion des blessés amis comme ennemis, les soins, le transport... Tout ceci prend du temps et peut influer sur le moral d'un groupe de soldat. C'est un élément important et totalement absent d'*OPF* comme de *GR*.

Si l'on combine vos réponses sur la chaîne de commandement et sur la puissance de feu du fantassin, se pose alors deux nouvelles questions : celle des tirs fratricides, et celle liée de la coordination entre les différents éléments. Chacun doit savoir où se trouve les groupes amis, et tous les conflits récents démontrent combien cette information temps réel est ardue.* OPF *et* GR *donnent-ils une impression correcte des difficultés rencontrées ?

Je ne trouve pas, l'IA reconnaît toujours sa cible, et il n'y a pas moyen de communiquer par radio pour demander une authentification ou un renseignement. J'ai vu dans *OPF* quelques tirs fratricides au sein du groupe qui me semblaient assez réalistes, mais dus à des erreurs que ne feraient pas un groupe entraîné correctement. C'est surtout en multijoueurs que l'on voit des tirs fratricides typiques qui feraient l'objet d'une bonne séance d'instruction !

Dans* Ghost Recon, *la compression de l'espace marginalise complètement les armes d'appui, et le voltigeur a tous les honneurs. Doit-on y voir la simulation du déclin des armes de groupes (mitrailleuses légères) face aux fusils d'assaut, qui fournissent une puissance de feu suffisante à chacun, ou est-ce une erreur de conception ? Qu'en est-il particulièrement en milieu urbain ?

Dans *Ghost Recon*, la vue porte beaucoup moins loin et les fusils d'assaut y sont donc rois, surtout en milieu urbain. Mais la guerre en ex-Yougoslavie a montré la triste efficacité du sniper en zone urbaine ; ensuite une mitrailleuse peut, par sa plus longue portée par rapport à un fusil d'assaut et son nombre important de munitions, offrir un appui beaucoup plus appréciable qu'un simple M16.

Ci-dessus.
Le gros avantage d'OPF : un système de visée qui, s'il n'est pas parfait, est de loin le meilleur à ce jour. Alignement des optiques, gestion des munitions, vue lointaine sur un large espace, on est loin des First Person Shooter habituels.

Au sujet des armes d'appui toujours, OPF a l'immense avantage de proposer des grands espaces ou snipers et mitrailleurs gagnent en efficacité ; malheureusement, les mortiers « sur carte » sont absents. Est-ce une grande lacune pour un jeu à l'échelle de la section-compagnie, ou bien est-ce réaliste sachant que les barrages d'artillerie sont eux modélisés ?

Je considère cela comme une erreur, car dans les bataillons d'infanterie mécanisée ou légère américains on trouve des mortiers, dont certains sont directement rattachés aux compagnies pour l'infanterie légère. Un bombardement ou un écran de fumée en faveur d'une section peut donc être obtenu très rapidement et de façon très souple, ce que ne permet pas *OPF*.

Pour autant qu'il ait des qualités,* OPF *paraît contre-indiqué pour la simulation du combat urbain, grande préoccupation actuelle. A quels manques attribuez-vous ce phénomène, et* Ghost Recon *vous paraît-il plus approprié ?

L'IA est en général la faiblesse majeure : dans *OPF* les soldats n'utilisent pas les bâtiments alors que chaque fenêtre peut être un danger potentiel, et dans *Ghost Recon* les soldats n'ont pas de réactions d'ensemble : soit ils restent camouflés, soit ils

Ci-dessous.
Tir de LRAC 89 sur un T72 stoppé à un carrefour. Dommage que le pourvoyeur et ses roquettes supplémentaires ne soit pas modélisé, car avec une seule munition vous réfléchirez à deux fois avant de tirer ! Par contre, le LRAC délivre beaucoup de punch et ce T72 ne devrait pas s'en tirer...

DU COTE DE GHOST RECON

Moins réaliste que *Operation Flashpoint*, *Ghost recon* offre en échange beaucoup d'action au cours de missions assez courtes. Le premier add-on officiel, nommé *Desert Siege*, devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Cet add-on vous transportera en 2009 en Erythrée, qui subie de plein fouet une tentative d'invasion éthiopienne. Les Ghosts interviennent alors pour sauvegarder le commerce en mer rouge, et accessoirement pour aider l'Erythrée libre. Au rang des nouveautés, une nouvelle campagne composée de 8 missions assez variées, et faisant un usage immodéré du chronomètre : vous serez toujours sous pression et il est quasi-impossible de finir les missions avancées du premier coup. En outre, les ennemis tirent remarquablement bien. Tout cela donne des missions corsées, mais malheureusement 8 d'entre-elles ne suffisent pas à nous tenir en haleine bien longtemps, même si vous pourrez maintenant manier le PKM grâce à un nouveau spécialiste. Certaines missions proposent des objectifs crédibles, comme le sauvetage d'une raffinerie de la destruction, ou la prise d'un chef de guerre local. Par contre, d'autres font preuve de bons sentiments qui tranchent avec la nature des Ghosts qui sont des forces spéciales : ainsi une mission vous demandera-t-elle d'escorter un convoi de camions transportant des vivres pour des civils... En outre, pas de trace de casques bleus dans cet add-on, non plus de Français dont la présence à Djibouti confère pourtant un rôle certain dans une région aux nombreux troubles. Bref, un style un peu hollywoodien, mais de l'action toujours aussi plaisante. Espérons déjà que, par cet add-on, la guerre récente entre ces deux pays, très meurtrière mais peu médiatisée, sera un peu mieux connue. Enfin, le grand point fort du jeu qu'est le multijoueurs semble être le principal bénéficiaire de cet add-on, avec de nouveaux modes de jeu et de nouvelles armes. En bref, un add-on qui manque un peu de contenu, mais qui relance l'intérêt pour ce très bon jeu d'action tactique. ❐

Attaque surprise d'un camp terroriste. L'obscurité est la meilleure alliée du commando.

Dans la dernière mission du jeu vous devrez intercepter une colonne de chars en retraite. Pour ce faire, il vous faudra pratiquement courir dès le début de la mission en essayant de ne pas vous faire tuer par les ennemis au passage !

viennent un par un se faire tuer sans profiter des couverts. Par contre au niveau environnement, les petits villages et les ruines sont beaucoup plus fouillés dans *Ghost Recon*. Un des manques commun aux deux logiciels est l'absence totale de mines antipersonnelles et de pièges qui sont des dangers réels, surtout en zone urbaine.

Outre le combat urbain, les opérations de maintien de la paix sont le souci majeur de beaucoup d'armées. Certaines missions de* Ghost Recon *et d'*OPF *mettent en scène des civils, cela vous paraît-il crédible ?

Les missions d'*OPF* et de *Ghost Recon* ne sont pas du tout des missions de maintien de la paix puisque le joueur prend part à un conflit, les civils y sont souvent des otages sauf quelques uns qui fuient les combats dans *Ghost Recon*. Crédible, peut-être, puisque les militaires combattent là où parfois vivent des civils. Mais la vue proposée par ces deux jeux est très réductrice : les militaires côtoient les civils au jour le jour, ceux qui fuient doivent être accueillis, certains sont sur les routes... c'est une contrainte permanente qui n'apparaît pas comme telle.

En se restreignant dans un premier temps aux zones non-urbaines, pourrait-on utiliser certains de ces jeux en 3D, comme* OPF*, pour « pré-visualiser » le terrain avant un engagement ?

Ce serait peut-être utile pour des actions de type commando avec une cible identifiée et donc une zone peu étendue afin de synchroniser les actions futures, mais pas pour un combat à plus grande échelle où l'on ne sait d'où viendra la menace.

De nos jours, les armes lasers utilisées lors d'exercices grandeur nature sont la meilleure forme d'instruction disponible, malheureusement fort coûteuse. Un jeu comme* OPF *ne pourrait-il pas apprendre aux jeunes recrues, pour un coût modique, les rudiments de tactiques aux échelles de la section ou du groupe ?

Chaque type d'instruction a un intérêt particulier : nous avons les munitions à blanc et les grenades à plâtres qui permettent des exercices sur le terrain où la fatigue et les conditions climatiques jouent, mais où on peut également travailler les réflexes face à un tir... Les armes lasers, que je n'ai pas testées, sont très peu répandues mais sont sûrement très efficaces puisqu'un soldat qui se protège mal voit tout de suite ses erreurs. On a aussi le paintball qui peut être utilisé en instruction, certains exercices apprennent à bien utiliser les obstacles et à progresser en binôme. Un logiciel comme *OPF* pourrait certainement démontrer l'intérêt d'une partie de l'instruction puisqu'une erreur est sanctionnée par la « mort » du « joueur », et ce pour un coup modique certes. On peut très bien imaginer la création de missions pour l'instruction, avec des rôles précis pour chaque instructeur et participant, mais encore faudrait-il dépasser le stade du jeu et en faire une instruction à part entière pour que ce soit réellement profitable.

Une des grandes révolutions à venir dans les armées modernes est celle du fantassin dit « de l'an 2000 », à propos duquel on peut se demander si c'est le jeu vidéo qui se rapproche de la réalité, ou la réalité qui se rapproche du jeu vidéo. Pouvez-vous nous en dire plus à ce sujet ?

Je n'en sais que ce que j'ai lu dans les différents magazines, c'est-à-dire le projet d'équipement « high-tech » pour de petites équipes, avec caméra sur le fusil d'assaut, déclenchement du tir en fonction du stress du tireur, le chef d'équipe disposant d'un ordinateur où il peut voir ce que chacun de ses subordonnés voient et ainsi leur désigner des cibles... c'est effectivement presque un jeu vidéo.

Après tout, l'utilisation de logiciels civils à des fins militaires, même si cela est encore marginal, n'est-il pas un symbole du rapprochement nécessaire des compétences civiles et militaires ?

Ce rapprochement a déjà eu lieu pour certains matériels provenant entièrement du monde civil, et cela semble aller crescendo.

Mais quels sont les points sur lesquels aucune simulation ne sera jamais possible ?

La peur mais aussi l'initiative sont peu ou pas représentées dans les jeux actuels : les PNJ tirent toujours avec autant d'efficacité malgré le combat qui les entoure... Ce sont toutes ces réactions très humaines qui sont difficilement conceptualisables.

Au final, quels sont les points sur lesquels les simulations vous enthousiasment en tant que militaire, et les autres pour lesquels des progrès restent encore à accomplir ?

La balistique est très bien rendu, en fait tout ce qui n'est que calculs connus est maintenant très bien fait. Le seul point important à améliorer est l'IA, la réaction des PNJ.

Mon Lieutenant, un dernier mot à ajouter ?

Oui, vivement *OPF 2* !

Mon Lieutenant, je vous remercie au nom des lecteurs de* VaeVictis *pour avoir répondu à nos questions, et je remercie également le* SIRPA *pour avoir aimablement autorisé cette publication. ❐

Ci-contre.
Superbe vue d'une automitrailleuse américaine M20 dans un vilage typique en ambiance d'hiver.

COMBAT MISSION

Les exploits de la 2e DB

SUCCES OBLIGE, *Combat Mission* vient de sortir en version française (chez Focus). En attendant *Combat Mission II*, dédié au front de l'Est, voici les notes historiques d'un des meilleurs auteurs de scénarios pour ce jeu d'une flexibilité sans pareille.

Joël MONTAGU

La création de scénarios est généralement le fruit de recherches dans de nombreux livres, magazines, et parfois de quelques visites dans divers centres de documentations ou sur les lieux même des combats. A cette occasion, l'auteur se constitue un véritable dossier sur l'engagement reproduit et ne peut en restituer qu'une petite partie dans les briefings du scénario. Nous avons pensé qu'il pouvait être intéressant pour les lecteurs d'en savoir plus sur le contexte d'un des scénarios proposés sur le site Appui-Feu (appui-feu.panzershark.com). Ce scénario, Premier Sang, concerne un des premiers combats de la 2e DB sur le sol français.

La 2e DB française du général Leclerc débarque du 1er au 5 août 1944 à Utah Beach. Après s'être rassemblée dans la région de La Haye-du-Puits, la division s'arrête 24h près d'Avranches (pour envoyer quelques reconnaissances vers Mortain dans la journée du 7 août) puis est enfin lâchée et accompagne le mouvement de la 3rd Army de Patton qui fonce vers Le Mans.

Le 9 août en fin d'après-midi, l'ordre tombe : à partir du Mans, avec tout le 15e Corps d'Armée US du général Haislip, il faut maintenant remonter au nord vers Alençon et Argentan afinde refermer la nasse sur le gros des troupes allemandes en Normandie avant qu'elles n'aient le temps de se replier. C'est la pince sud du mouvement qui donnera naissance à la poche de Falaise.

Avec à sa droite la 5th US Armored Division et à sa gauche la 3rd US Armored Division, la 2e DB doit progresser par un couloir de 25km de large. Leclerc place en tête deux de ses Groupements Tactiques (GT), le GTD commandé par le colonel Dio progressera à gauche du couloir le long de la rivière Sarthe, et le GTL commandé par le colonel de Langlade à droite. Chacun des deux GT est subdivisé en deux sous-groupements qui constituent les colonnes de marche. Le GTL est ainsi composé des sous-groupements Minjonnet (à droite) et Massu (à gauche).

Le seul axe routier d'importance dans le sens sud-nord est la D300 (l'actuelle N831 Le Mans - Ballon – Mamers) et ne correspond pas exactement à la direction de la progression demandée à la division, on utilisera donc les routes secondaires et les chemins.

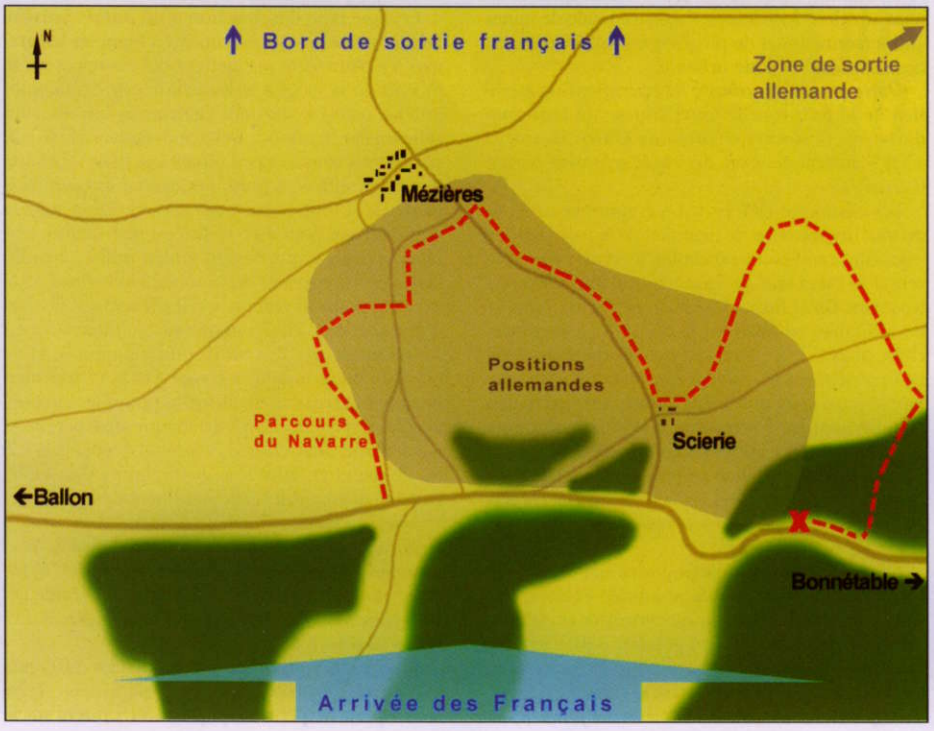
Le premier échelon du sous-groupement Minjonnet comprend alors la 7e compagnie du Régiment de Marche du Tchad (infanterie portée sur half-track), le 4e escadron du 12e Régiment de Chasseurs d'Afrique (chars) et une section du Génie. Le 3e escadron du 12e RCA, un peloton de M10, le reste de la compagnie du Génie et la 2e batterie du 40e RANA (Régiment d'Artillerie Nord-Africain) suivent en 2e échelon.

Le mouvement commence le 10 au petit matin avec pour certaines unités une nuit blanche derrière elles (ainsi la 7e compagnie du Régiment de Marche du Tchad est arrivée à Savigné l'Evêque à 06h30, après avoir roulé toute la nuit, juste à temps pour le départ fixé à 08h00).

Les premiers kilomètres du sous-groupement Minjonnet se font sans encombre, par la D300 puis par les chemins étroits qui serpentent dans un paysage de bocage. A 09h00 les éléments de tête abordent la route Ballon – Bonnétable (la D6) qui court d'Ouest en Est, perpendiculairement à leur axe de progression. Il faut l'emprunter sur quelques dizaines de mètres vers l'Est pour ensuite repiquer au Nord vers le village de Mézières.

Un agriculteur vient de prévenir le capitaine Hargous (qui commande le 4e escadron du 12e RCA) que des chars allemands sont passés dans Mézières au petit matin et ont pris position près du village. Mais les ordres sont de progresser rapidement, le peloton de tête s'engage donc sur la D6.

Ci-dessous.
Plan du scénario *Premier Sang*. Les forces du joueur Français doivent traverser la carte du sud au nord.



Ci-dessus.
le joueur français peut sortir ses forces par tout le bord de carte nord, mais la zone de sortie allemande est réduite à une route dans le coin nord-est de la carte. En effet, dans *Combat Mission* il est impossible que les deux joueurs aient le même bord de carte de sortie, et le flanc est de la zone de combat était couvert par la 5th US Armored Division, j'ai donc attribué le bord est pour la sortie des Allemands tout en neutralisant la plus grande partie de ce bord de carte en créant une falaise (qui n'existe pas dans la réalité). La seule issue pour le joueur allemand est donc la route qui part au nord-est et qui fut l'axe de repli utilisé dans la réalité par les blindés de la 9. Panzer-Division.

Combat Mission est un jeu aux facettes multiples dont certaines sont rarement exploitées. Ainsi la plupart des scénarios disponibles ainsi que le système de batailles rapides proposent des situations où la victoire est déterminée par la possession de drapeaux d'objectifs au dernier tour. Cette importance des drapeaux dans les conditions de victoire conduit souvent en fin de partie à des taux de pertes qui s'apparentent plus à ceux de Verdun qu'à ceux de la fin de la seconde guerre mondiale, chaque village ou bosquet devenant un petit Stalingrad, hors de proportion avec son importance stratégique réelle. Cela n'a bien sûr rien de répréhensible en soi tant qu'on prend du plaisir à jouer, mais enlève une grande partie de la valeur de simulation tactique de *Combat Mission*. Après une partie particulièrement disputée qui avait conduit aux excès décrits ci-dessus, j'ai eu envie de simuler les conditions d'un engagement « standard » dont ni le sort de la guerre ni celui du monde libre ne dépendraient, où les joueurs devraient vraiment tenir compte des pertes et surtout où la victoire ne serait pas déterminée de façon aussi simpliste que par la possession d'objectifs. La remontée de la 2e DB vers Alençon se prêtait tout à fait à ce type de conditions de victoire puisque le but de l'opération n'était pas le contrôle du terrain (laissé aux divisions d'infanterie US qui suivaient), mais la vitesse du mouvement de contournement des troupes allemandes en Normandie.

C'est pourquoi j'ai décidé de donner aux deux joueurs l'objectif de sortir le maximum de troupes par un bord de carte : le Français parce qu'il doit minimiser ses pertes et continuer son mouvement vers le nord, l'Allemand parce que la préservation de ses forces est primordiale s'il veut continuer à ralentir les Alliés.

J'ai aussi délibérément choisi de mettre le joueur français dans la situation telle qu'elle était au moment de l'embuscade initiale. Il subira donc des pertes sensibles au premier tour (c'est de toute façon contrebalancé par d'autres éléments pour que le scénario reste équilibré) mais ceci le force à réagir dans une situation d'urgence telle qu'elle ne pourrait apparaître en cours de partie (un scénario reproduisant par nature une situation de combat, tout joueur est naturellement méfiant car il sait qu'il va rencontrer l'ennemi alors que dans la réalité, l'urgence, le stress, la fatigue ou la routine peuvent mener à des situations délicates). ❐

SHERMAN CONTRE PZ IV

Presque aussitôt le char de tête du lieutenant Zagrodski est touché. Celui-ci s'extrait de la tourelle et est aussitôt fauché par une rafale de mitrailleuse (Son frère, engagé lui aussi dans la 2e DB, obtiendra de commander le peloton lorsqu'il sera reconstitué deux jours plus tard, il mènera la course vers Paris à bord du Sherman *Zagrodski* et trouvera la mort 14 jours après son frère dans la forêt de Meudon près de Jouy-en-Josas, touché en pleine tête par un obus de 20mm. Une section anti-aérienne attendait en embuscade, 42 impacts de 20mm seront relevés sur son M4).

Le 2e peloton du sous-lieutenant d'Arcangues reçoit alors l'ordre de déboîter sur la gauche pour contourner la position ennemie supposée (elle n'est pas encore exactement déterminée à cet instant) et la prendre à revers.

D'Arcangues fonce à la tête de son peloton dans son char, le *Navarre*. Pour opérer son mouvement de flanc il doit d'abord sortir du chemin creux où la colonne est entassée et traverser l'espace battu par les canons allemands, la surprise joue pour lui mais les trois chars qui le suivent sont touchés et abandonnés (endommagés, ils seront récupérés et réparés dans les jours suivants). Le *Navarre* se retrouve donc seul sur le flanc droit allemand.

C'est alors que commence un périple étonnant : le Navarre poursuit son avance dans les chemins, il mitraille quelques positions allemandes, bifurque d'un côté ou de l'autre au gré des possibilités et de l'estimation des positions ennemies et se retrouve bientôt égaré dans le dédale des haies et des chemins. Le copilote descend du char pour s'assurer à chaque croisement qu'aucune mauvaise surprise ne l'attend... enfin, le Navarre atteint une route goudronnée. Il l'emprunte tourelle vers l'arrière, pensant sans doute avoir contourné l'ennemi et voulant rejoindre le village de Mézières pour y faire le point. C'est alors qu'il reçoit un perforant de front. Le pilote tente de gagner un couvert mais la boite de vitesse a sauté sous l'impact, plusieurs autres perforants percent le Sherman : seuls le pilote et le tireur s'en sortiront vivants. Capturés sur le champ, ils réussiront à s'échapper le lendemain.

Durant son périple le Navarre avait en fait complètement contourné les positions allemandes en effectuant un trajet en arc de cercle à 180° et en passant entre ces positions et le village de Mézières. Il abordait donc les emplacements de tirs ennemis par l'ouest, là où le commandant allemand avait embusqué un char pour se couvrir face à l'arrivée éventuelle d'éléments de la 5th US Armored Division (qui était au même moment durement engagée à quelques kilomètres de là, à Marolles-les-Braux).

Ci-contre.
Tigre, Panther, ou Panzer IV ? Quand on a le nez au sol à cause des tirs adverses ou qu'on regarde à travers l'épiscope d'un char lancé à pleine vitesse, la réponse est moins évidente que lorsqu'on est bien calé dans son fauteuil... Ce qui explique en partie les nombreuses erreurs d'identification commises par les soldats alliés.

Pendant ce temps le sort s'acharne sur le sous-groupement Minjonnet. Un vol de P47 en maraude apparaît dans le ciel, mais une partie des véhicules français ayant omis, sans doute par inexpérience, d'arborer les signes de reconnaissance convenus (carrés de tissu orange de 2m x 2m sur les véhicules), les avions américains vont attaquer la colonne française et détruire un char et un half-track !

Toutefois les Français se ressaisissent et s'organisent : les M7 Priest du 40e RANA sont mis en batterie et vers 10h00 un tir d'efficacité de 400 obus de 105mm s'abat sur les positions supposées des Allemands. L'infanterie du RMT commence à se déployer et avance à travers bois et en profitant des nombreux couverts. Quelques fantassins allemands résistent mais l'adversaire a apparemment compris qu'il a déjà tiré tout le bénéfice possible de la situation et il se replie avant d'être débordé (une partie du sous-groupement Massu avait engagé le combat avec des éléments allemands au Nord-Ouest de Mézières et menaçait donc les arrières allemands). Mézières sera atteint vers 13h, la progression du sous-groupement reprendra vers 16h.

Les pertes françaises sont conséquentes : quatre chars et un half-track détruits, trois chars endommagés qui pourront être réparés ultérieurement, 14 tués et 25 blessés.

Les pertes allemandes sont estimées à une quinzaine de morts, 20 blessés et 25 prisonniers. ❐

OOB

Attention : cet encart contient des informations susceptibles de fausser la découverte du scénario !

Il était assez simple de rassembler des informations sur l'ordre de bataille français. Au-delà des historiques « épiques » de la 2e DB, souvent fantaisistes, les livres sérieux sur le sujet ne manquent pas et plusieurs vétérans ont publié leurs mémoires, dont le capitaine Fonde qui commandait la compagnie du RMT impliquée dans cet engagement. Un historien local, Alexandre Aubry, a aussi publié à compte d'auteur un extraordinaire travail sur le parcours de la 2e DB entre Le Mans et Alençon, principalement basé sur des interviews d'habitants et les Journaux de Marche et Opérations des unités concernées.

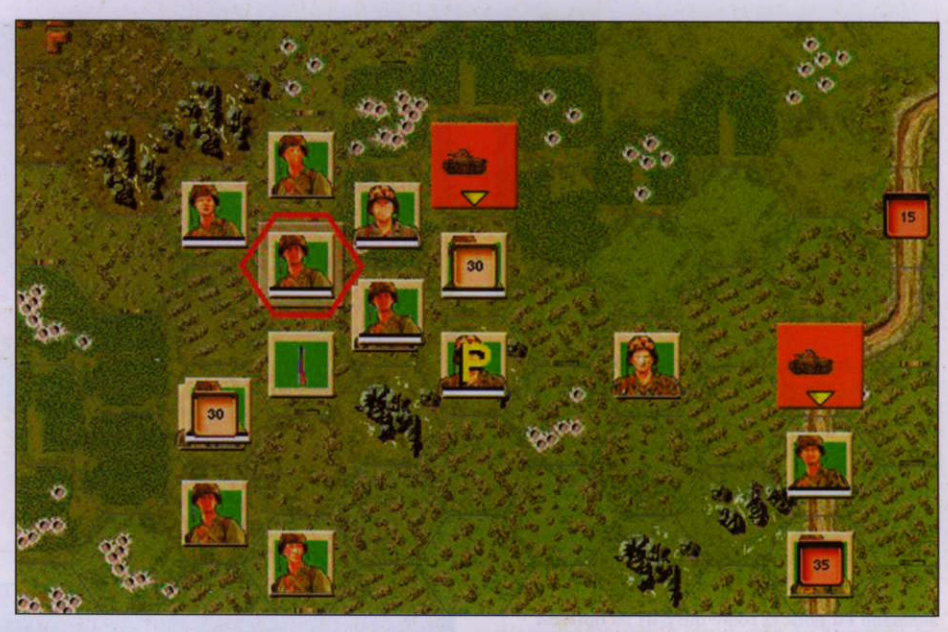
Ce fut une tout autre affaire pour l'ordre de bataille allemand. Toutes les descriptions de l'engagement côté français mentionnent des 88, voire des Tigres ou des Jagdpanthers, mais il semblait impossible d'obtenir plus de précisions. Un rapide coup d'œil aux unités allemandes engagées dans le secteur révélait qu'aucune ne possédait les blindés lourds cités plus haut, l'incertitude restait donc totale, d'autant plus que les soldats alliés avaient tendance à considérer que tout ce qui leur tirait dessus était du Tigre ou du 88 embusqué.

Jusqu'à un coup de chance : dans un livre consacré à la libération d'un village situé à quelques kilomètres de Mézières, l'auteur publiait la lettre que lui adressait un ancien officier allemand. Celui-ci, le lieutenant Kwasnitschka, qui commandait alors une compagnie de Panzer IV de la 9e Panzer-Division, y décrivait comment il assura la défense de Mézières face aux Français en donnant tous les détails sur la composition de son détachement !

Plus de Tigres ou de Jagdpanther, mais de simples Panzer IV qui, bien utilisés, pouvaient se révéler tout aussi redoutables... ❐

A PEINE SIX MOIS après *Squad Battles Vietnam* (*VV* 41), HPS sort simultanément deux nouveaux jeux pour cette série, qui semble rencontrer un bon succès outre-Atlantique – sans doute parce que les Américains sont friands des jeux d'histoire mettant en scène leur propre armée.

Pascal DI FOLCO



SQUAD BATTLES

Toujours dans la jungle ...

Les deux jeux sont en quelque sorte des « extensions », mais dans deux directions différentes : *Tour of Duty* reste au Vietnam mais avec un système enrichi, alors que *The Proud and The Few* change de période pour simuler les combats dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale.

Rappelons que les *Squad Battles* sont à l'échelle tactique, l'unité de base étant le groupe de combat (le *squad*). Avec des hexagones de 40 m de côté, c'est donc un jeu très comparable à la série *Steel Panthers* : grande richesse de détail, parties rapides et animées. Cependant, logo HPS oblige, *Squad Battles* offre des OdB, des cartes et des scénarios plus précis et fouillés que ceux de *Steel Panthers*.

UN PETIT TOUR

Tour of Duty se présente comme une version améliorée de *Squad Battles Vietnam* : utilisant exactement le même « moteur » de jeu, il ajoute les troupes des alliés australiens et coréens de l'Amérique, ainsi que de nouveaux types d'unités. Le jeu est donc maintenant très complet, et comporte sans doute tous les matériels ayant été utilisé au Vietnam – sauf le B-52 !

Le système de jeu se voit aussi doté de quelques règles additionnelles : gestion de la visibilité (de nuit et au travers de fumigènes), nouveaux types de terrains (cavernes, tunnels). Plus de 40 nouveaux scénarios accompagnent le jeu, dont plusieurs forment des « séries » représentant les phases d'une même opération. Les principales spécificités des combats au Vietnam : l'absence de ligne de front, des batailles fluides, avec assauts aéroportés ou patrouilles fluviales, font toujours l'originalité de ces jeux.

Enfin, il existe maintenant un mode « campagne », dont le système est repris de la série *Campaign* (celle des jeux *1776*, *1812*, *Eckmühl*..), permettant d'incarner un lieutenant ou un capitaine menant son unité au combat sur une série de scénarios. Cinq campagnes sont proposées, une par « branche » de l'armée US (Army, Marines, « Air Cav » et unités fluviales), et une pour les Australiens – aucune campagne côté vietnamien n'existe cependant..., étonnant ! Le petit

côté jeu de rôles de ces campagnes est parfaitement bienvenu dans ce type de jeu (ceux qui ont joué des campagnes *ASL* ne me contrediront pas !).

Finalement *Tour of Duty* serait donc plutôt une bonne extension du jeu initial : le problème c'est qu'il est vendu comme un produit à part (et au même prix que l'original donc...), et qu'en plus les deux jeux ne sont pas compatibles, les scénarios de l'un ne pouvant pas se jouer avec l'autre !

A part pour les joueurs intéressés par les combats tactiques au Vietnam et ayant raté le premier jeu, pour les autres cela fait une extension un peu chère, d'autant que rien de révolutionnaire n'a été ajouté...

LES GARS DES MARINES

Changement de période, *The Proud and the Few* est exclusivement consacré aux combats menés par les Marines de 41 à 45. Il s'agit donc de combats dans les atolls, les îles et sur les côtes du Pacifique, et de nombreux scénarios mettent en scène des assauts amphibies. Peu de blindés, un terrain difficile (jungle, cavernes) avec un défenseur retranché, cela donne souvent des combats acharnés, se finissant au lance-flammes et au corps à corps ! Une règle spéciale « Banzaï » permet au joueur japonais de lancer des charges suicides – ou terriblement efficaces, les unités se voyant protégées contre la perte de moral et ayant une force en corps à corps doublée !

En titre.
Contre-attaque de blindés japonais ! Ils ne feront pas long feu face aux lance-flammes ...

Ci-contre
Guam est un bon exemple d'invasion d'îles par les Marines : une débauche de moyens contre un ennemi faible en nombre, mais qui a bien préparé le terrain.

En bas
Choix de la campagne de Tour of Duty : en route pour les patrouilles fluviales !

Les ordres de bataille des unités de Marines sont extrêmement précis, et un atout supplémentaire du jeu est de proposer d'immenses cartes « prêtes à jouer » représentant les principaux champs de bataille : Guadalcanal, Guam, Corregidor, etc... Pour créer de nouveaux scénarios, il suffit de prendre un « morceau » de carte (ce qui est trivial sur l'éditeur) et de placer les troupes. Cela compense largement l'absence d'éditeurs de cartes dans les jeux de la série, puisque toutes les cartes historiques sont déjà là !

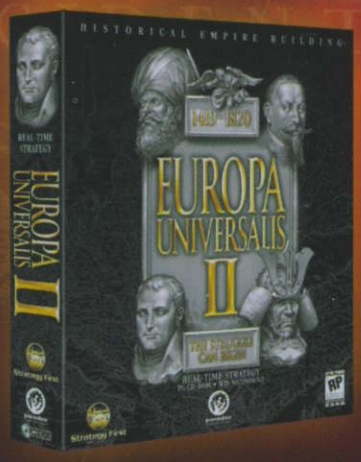
Par contre, pas de campagne dans ce jeu, qui pourtant s'y prêtait parfaitement HPS a parfois une politique étrange... Là aussi, un travail sérieux, mais le système de jeu et l'interface sont un peu lourds pour des jeux tactiques à l'ère de *Combat Mission*...

Et si l'on compare *Squad Battles* à *Steel Panthers*, qui date pourtant de six ans, on ne peut pas dire que les *Squad Battles* offrent de meilleurs graphismes, au contraire : ce sont vraiment des jeux pour « grognards », et l'aspect général est celui de tous les jeux HPS, du « jeu sur carte sur ordinateur »... ❐

An Army Lieutenant in IV Corps Mid War
Start: 10/01/67
End: 10/01/68
Dunn is a lieutenant with a riverine battalion. His patrols will take him far and wide in the river delta region of Vietnam. Together with significant brownwater naval resources, he will be called upon to search out and interdict enemy forces in his area of operations.
Dunn
Saigon
Continue
Previous

CONQUÊTE, ÉCHANGES ET DIPLOMATIE DU MOYEN ÂGE À NAPOLÉON.
PLUS DE 400 ANNÉES D'HISTOIRE !

EUROPA UNIVERSALIS II



LA SUITE D'UN DES PLUS GRANDS JEUX DE STRATÉGIE HISTORIQUE

- **Une profondeur et un réalisme historique inégalés :** plus de 200 nations à contrôler, plus de 1600 provinces continentales et océaniques.
- **Une interface améliorée, un didacticiel et un manuel complets** pour le plaisir des joueurs novices ou invétérés.
- **La possibilité d'affronter d'autres stratèges sur Internet** grâce à des scénarios multijoueurs.

Recommandé par : Historia

Elu meilleur jeu de stratégie en 2001 par : IGN.COM EDITORS' CHOICE AWARD

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.COM

www.ubi.com

INFOS, TRUCS & BOLUCES
HOT LINE 08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT

paradox

Ubi Soft

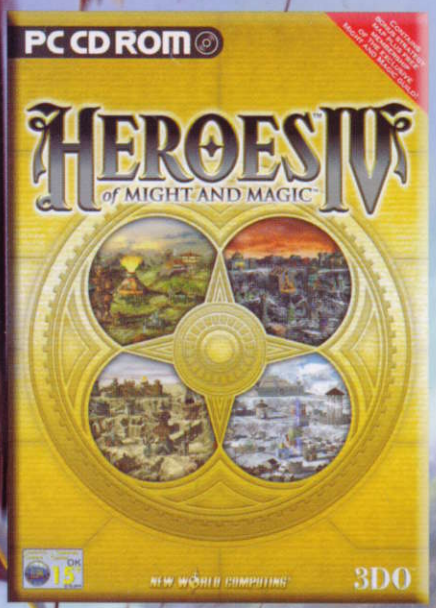
© Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published by Ubi Soft Entertainment. Based on the game of Azure Wish and Philippe Thibaut. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc.

bigben interactive

3DO™

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC®



NEW WORLD COMPUTING

(C) 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

PIONS SIMPLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

DEROUTE

DESORGANISATION

© VaeVictis-Histoire & Collections 2002. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

78th 47th 43rd 28th 58th 15th

YOUNG FRASER BURTON MURRAY 35th 48th

2/42nd 1/42nd 46th AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP

Doty's 55th 44th 4/60 Am. 1/60 Am. 27th

RI 1st NY Partridge's Ruggle's William's Bagley's

NJ NH 4. Connect 3. Connect 2. Connect 1. Connect

PREBLE DONALDSON GRANT HAVILAND ABERCROMBY 24th Cie Royal Art.

Aide de Camp Aide de Camp Aide de Camp Aide de Camp Aide de Camp LYMAN

43rd 28th 35th 48th 15th 58th

TOWNSHEND MONCKTON MURRAY WOLFE 78th 47th

AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP

Languedoc La Reine Royal Rousillon Guyenne Béarn La Sarre

BOURLAMARQUE LEVIS Berry/3 Berry/2 Marine Marine

La Sarre AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP LA PAUSE MONTREUIL

Royal Rousillon Berry/1 La Reine Guyenne Béarn Languedoc

MONTCALM Aide de Camp Aide de Camp Aide de Camp Artillerie de marine Berry/2

BEAUCHATEL MONTCALM Aide de Camp FLORIMOND BOURLAMARQUE LEVIS

Languedoc La Sarre VAUDREUIL SAINT-OURS SENEZERGUE BOUGAINVILLE

Québec Duprat Montréal Royal Roussillon Guyenne Béarn

Milice. 1 Canadiens Hurons Abenakis Bougainville. 2 Bougainville. 1

AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP AIDE DE CAMP Milice. 4 Milice. 3 Milice. 2

DEROUTE DEROUTE DEROUTE DEROUTE DEROUTE

38e Corps 38e Corps

Le livret de régles « Sections d'assaut 2e édition » est nécessaire pour jouer ce scénario.

GI Cie Sec.I

▲ FORT CARILLON, SAINTE-FOY, LES PLAINES D'ABRAHAM, 1758-1760
SECTIONS D'ASSAUT II, KLIDI, MACÉDOINE, 12 AVRIL 1941 ▼

2/I 4/II 2/I 4/II 2/I 4/II 1/I 3/II Sec. II

1/I 3/II 1/I 3/II Sec.I 1/I 2/I 3/I GI

4/I 1/I 2/I 3/I 4/I 1/I 2/I 3/I 4/I

zEnglish Rules Translation

Alan,
  Attached (I hope) is a text file with the translation of the Vae Victis 44 issue game, Batailles pour le Canada. The file includes a translation of the tables, but does not include any errata as I don't have any.

I haven't forgotten that I also owe you the Moscou 41 translation - it is translated (has been for years), but I need to convert it from Quark XPress to a text file, which means adding in text descriptions of the counters and tables.

Roy
Battles for Canada
A game by Luc Olivier and Benoit Larose
[translators notes are followed by “-RKB” - RKB]

[IMPORTANT NOTE! Before you mount the counters, photocopy the charts which are on the back side of the counter insert - these are the charts needed for play - RKB]

[Counter Identification, Insert Box 1, at bottom of p. 31. French units have a blue background, English units have a green background. There are three numbers across the bottom of a combat unit. The number on the left is the combat strength in Strength Points (SP), the smaller number in the middle in red is the Morale rating, the number on the right is the Movement Allowance. At the top of each combat unit is its unit identification, for example “2/60 Am.” This unit identification is on a colored bar, each corps uses a different color for this bar. The back (reduced) side of a combat unit is indicated by a white band across the middle of the counter. Units with an initial strength of 3 have an additional reduction counter, which only enters play when the unit is reduced by two steps.

Particular unit types: units that are able to function as Light Infantry have an 18th-century hunting horn above their combat strength (see, for example, the 2/60 Am.). Indians have an icon of an Indian warrior, and their strength is enclosed in (parentheses). Cavalry/ Dragoons have an icon of a man on horseback. Skirmisher units have an asterisk (*) instead of a combat strength.

Leaders have their name in a colored bar along the left side of their counter - the color of the bar is the color of their corps, they command all units of their side with that color bar in that battle. At the bottom of their counter they have two numbers, the number on the left is the Command Radius in hexes (also used as the Activation Value for Formation Commanders), the number on the right is their Movement Allowance. At the start of the turn, before the leader is activated, he is on the front side of the counter. After the leader has been activated, he gets flipped to the back side of the counter, indicated by a white band across the middle of the counter.]

0 - OVERVIEW

This game lets you simulate three different battles (scenarios) of the Seven Years War in North America: Fort Carillon (1758), the Plains of Abraham (1759), and Sainte Foy (1760). One player controls the French army (including Canadian militia and Indian allies), the other the English army and its Provincials.

Each battle is played using its own counters and map, except that Abraham and Sainte Foy share the same map. Although most of the rules are common to all three battles, some are specific to one battle or another. Paragraphs or notes followed with a [C] are unique to Carillon

while [A] and [S] apply to Abraham and Sainte Foy respectively.

Vae Victis readers will recognize the basis of the system from Fontenoy, Denain and Leuthen.

0.1 Abbreviations, definitions, and dice

The abbreviation hex is used for hexagon.

- FT indicates Franc-Tireur (partisan/sniper -RKB)

- Fire and Shooting, Assault and Shock, are synonymous

- Two hexes side by side on the map are termed adjacent, and the units which occupy them are adjacent.

- All the units of the side controlled by one player are termed friendly, and those of the other side are enemy.

- the game requires the use of one six-sided die.

0.2 Game scale

A Game Turn represents one hour of real time, the game being played in a limited number of turns according to the particular scenario.

A hex on the map equals about 200 meters. An infantry or cavalry counter represents one unit (typically a battalion) and each Combat Point (SP) is worth about 200 men. A Leader counter represents a superior officer and his headquarters staff.

1 - SEQUENCE OF PLAY

A scenario of Battles for Canada is played in a limited number of game turns, each turn being composed of several phases that take place in the following order:

1.1 Command Phase

Each player checks to see if his Formation Leaders are In Command. A marker is placed in units that are Out of Command.

1.2 Operations Phase

I) Each player rolls one die. The high roller has initiative for the turn. In case of a tie, the English player [C, S] or French player [A] wins.

II) The player with the Initiative decides whether to activate a leader or have his opponent activate a leader. The side which performs Leader Activation is the active side.

III) In the following order, the active side must choose either to activate an Army Commander, or a Line Commander. If he activates a Line Commander, he checks the command status of the units in that formation and performs Movement, then Combat with these units, as well as with any/all Independent units he wishes. The activated Leader is then flipped to its reverse side. If the player chooses an Army Commander, that Leader may activate and attempt a General Activation.

IV) The other side does the same.

V) Return to step II until neither player has any Leaders remaining to Activate. Once one side has no more Leaders to Activate, the other side may activate its remaining Leaders one after another.

1.3 Army Commander Movement Phase

Army Commanders which did not move during an Activation may now do so.

1.4 Rally Phase

Out of Command markers are removed from leaders. Disorganization markers are removed from units which are not in an enemy Zone of Control, and Routed units attempt to Rally.

The Turn marker [the counter with a picture of a pocket-watch- RKB] is advanced one space.

2 - UNITS

There are seven types of counters (also termed units) in the game: Infantry, Light Infantry, Indians, Skirmishers, Artillery, Cavalry, and Leaders. The game also includes markers to note certain game mechanics. Units are grouped into Formations (Brigades or Wings) according to their command, as identified by the colored bar across the top of the counter. Units whose color bar does not correspond to any Leader are Independent.

Each unit is one of two training classes, Regular or Irregular. The Training class has an effect under several rules (see the different Tables and the Troop Training Class Summary Table).

2.1 Infantry and cavalry

Each Infantry and Cavalry counter has a combat ability expressed in Strength Points (SP), Movement Allowance, and Morale Rating.

As a result of combat, these units can lose SP. Flip the counter to its reverse side (or use the replacement counter for a unit with three SP which has already been flipped) to indicate this reduction. Units can never voluntarily ‘split’ into two weaker sub-units, nor combine into one stronger unit.

Indians have their strength in parentheses. This indicates that they may not Fire, only Assault or use the Skirmish Table. Skirmishers do not have Strength Points, instead they have an asterisk (*). This denotes that they can neither Fire nor Assault. They defend against Assaults with a strength of “1”, unless they are stacked in which case their value is “0” (see 2.3).

2.2 Leaders

Leaders have a Command Value (CV) and a movement allowance (considered as cavalry). The Command Value is both the Command Radius and the Activation Value of the leader. Each player has one Army Commander who commands all his other Leaders, who are termed Formation Commanders.

A Leader alone in a hex which becomes adjacent to an enemy unit is automatically placed on the nearest unit of his formation, without passing through enemy zones of control. If this is not possible, the Leader is captured and considered eliminated.

A stacked Leader is eliminated when all the combat strengths of his stack are eliminated.

When a Leader is eliminated for whatever reason, an Aide de Camp (substitute Leader) of the same formation will be placed on a unit of that Formation in the following Command Phase.

The reverse side of a leader counter is marked with a white stripe to denote that the Leader has been Activated this turn.

2.3 Skirmishers

Skirmishers do not count towards stacking, but there can be no more than

one skirmisher in a hex after movement in an Operations Phase.

They have no facing and are always considered frontal. They are Independent for command purposes.

Skirmishers cannot be attacked by Fire. If they are stacked, they suffer the effects of any Assault without affecting the result. They do not Advance after Assault but may follow a unit stacked with them which Retreats or is Routed. They are never themselves Disorganized or Routed and have no Morale rating.

If all of the strength points in their stack are eliminated, they are also immediately eliminated.

Skirmishers have their own combat Table, which is similar to the Fire table.

Skirmishers can be eliminated by the movement of enemy units (10.C).

3 - FACING

Regular Cavalry and Infantry units which are not Routed have a given facing at all times.

• Infantry: two frontal hexes, two side hexes, two rear hexes.

• Cavalry: four frontal hexes, two rear hexes

• Infantry in Redoubts or Buildings: six frontal hexes (if the fortifications do not cover all of the hexsides, only those hexsides covered by the fortifications are considered frontal hexes [C]).

- Leaders, Irregular troops, and Routed units have no facing, they are always considered to be frontal.

- a unit may change facing during its movement (see 10.A).

Facing has effects on Zone of Control, movement and combat.

[According to the facing diagram, Schema 2 at the bottom of p. 32, although a cavalry unit has four frontal hexes, it can only move into the two ‘front’ frontal hexes. Presumably this also applies to a unit in a redoubt/fortification/Building hex? - RKB]

4 - STACKING

When more than one unit is present in a hex, they are termed a stack. All the units of a stack must have the same facing.

The stacking of Infantry and Cavalry is limited to 3 strength points at all times, including temporarily during movement and routing.

Exception: infantry and cavalry may never stack together.

Infantry may overstack temporarily during movement. This overstacking must be corrected by the end of the movement.

Leaders and skirmishers are never considered for stacking purposes. Indians may never be stacked. Only one skirmisher may be in a stack.

5 - ZONES OF CONTROL (ZOC)

All units, except Leaders, skirmishers and Routed units, exert a Zone of Control into their frontal hexes.

A ZOC does not extend into the following terrain types: Woods, Buildings, from outside a Redoubt or fortification hexside, or across Gullied Streams, Rivers, and Cliffs.

5.1 Effects on Movement

A unit which enters an enemy ZOC must end its movement for the rest of this Operations Phase.

A unit which begins its movement in an enemy ZOC may leave that ZOC (into one of its frontal hexes, of course) at a cost of one additional movement point and may enter another enemy ZOC later in its movement. (Exception, voluntary retreat).

However, a unit may never move from one enemy ZOC directly into another enemy ZOC.

Leader movement is unaffected by enemy ZOC in hexes occupied by friendly infantry or cavalry.

5.2 Effects on Retreats

A unit which retreats (voluntarily or otherwise) into a hex with an enemy ZOC but no friendly unit must roll on the Retreat Table and apply the result.

6- TERRAIN

Each hex contains a particular type of terrain. Certain terrain types are at the junction of two hexes, along the hexsides. Terrain affects ZOC, movement, and combat. These effects are described on the Terrain Effects Table. They vary according to the unit type.

Cavalry in Redoubts or Buildings is always considered to be in Clear Terrain.

7 - ARTILLERY [C]

For all of the battles, the artillery organic to the battalions was factored in. It is not represented by counters. Only the independent English artillery and naval artillery of Fort Carillon are shown by their own counters.

7.1 Artillery Fire

Artillery units may fire once during an Activation Phase, during the activation of any friendly formation. The maximum range of artillery is six hexes. The English artillery may fire through its two frontal hexes (see fire arc diagram, schema 3 p. 33). The French artillery of Fort Carillon may fire into any hex within range and in sight.

An artillery battery must have a clear line of sight to the target in order to fire. The following block line of sight:

- any unit between the battery and its target;

- any obstacle hex (Woods, Buildings), not including hexsides, between the battery and its target.

The two batteries in the scenario are located on raised positions and their line of sight is only blocked if the obstacle is adjacent to the target.

Artillery fire is resolved by rolling a die on the Fire Table and using the artillery strength as modified by the distance. Left value up to four hexes, right value for five-six hexes.

The two artillery units cannot be attacked.

8 - COMMAND

[see diagram schema 4, top of p. 33]

At all times, a unit is either In Command, or Out of Command.

Exceptions: Skirmishers and Indians are always In Command.

- a unit is in Command when it is within the command radius of a Leader able to command it, or within a Commanded Battle Line. Army Commanders and Independent units are always In Command.

- Army Commanders are able to command all Leaders and Independent units. Formation Commanders may only command the units of their formation [same color bar - RKB] and all Independent units.

- Leaders who are Out of Command are marked with an Out of Command marker [picture of a burning packet of orders - RKB] during the Command Phase.

- The command status of other units is verified at the start of the Operations Phase. A unit which is not in command is automatically Out of Command, including those of a formation whose leader is dead or has not yet appeared on the map.

8.1 Command Radius

Each Leader has a command radius (expressed in number of hexes) which represents his command range. The command range may go through hexes regardless of the terrain type, but may not pass through hexes occupied by an enemy unit or an enemy ZOC which is not occupied by a friendly unit.

8.2 Battle Line

Adjacent units, each in the flank hex of the other, which belong to the same Formation and/or Independent Regulars which have the same facing and which are not Routed form a Battle Line.

Exception: Cavalry may be faced differently and still allow the formation of a line. In this case, all the other units of that line must have the same facing.

If one of the units that make up that Battle Line is In Command, all the other units of the same line are also In Command. regardless of the length of the Line or the command range of their Leader.

8.3 Out of Command [marker has a picture of a burning packet of orders - RKB]

Units which are Out of Command suffer the following effects:

I) A Leader may only be Activated if he passes a Command Check (Table 8.C). If he passes, he is Activated normally. If the check is failed, his counter is flipped as if activated, but the units of his formation are treated as Out of Command, regardless of the command range. Exception: for the English at Carillon, see the special rules.

II) Out of Command Infantry and Cavalry may only use half of their movement allowance. In addition, they may not enter a hex further from their Leader (measured in hexes, regardless of terrain or enemy units). Out of Command units may not attack. They may however eliminate skirmishers.

[The text of schema 4, chain of command p. 33, is as follows from left to right:

“Units out of range but in command because they are part of a line of which a part is in command”

“Command range of the Aide de Camp (1 hex maximum)”

“Command range of the commander in chief (3 hexes maximum)”

“Units out of range and out of command because not part of a commanded line”]

9 - ACTIVATION

Leader activation is required to allow units to move and fight.

9.1 Formation Commanders

In order for units to move and fight, the commander of the formation to which they belong must be Activated. A Leader may be Activated during the Operations Phase provided he is on his front side (no white stripe showing). A Leader already on the back (white stripe) side may not be Activated.

An activated Leader may have all the units of his Formation and/or Independent units move and/or fight.

Independent units need not have been in the command range of the Leader in order to act, but if not they are treated as being Out of Command. After the units of his formation and/or Independent units have acted, the Leader may move. The Activated Leader is then flipped (to the white striped side).

Note: Independent units may only be activated once per turn.

9.2 Army Commanders

Army Commanders may attempt a General Activation.

To do this, they choose all of the Formation Commanders within their command range, and each one attempts a Command Check (Table 8.C). Each Leader who passes is Activated, those who fail remain inactive but suffer no penalties. They may subsequently be activated.

After an attempt at General Activation, the Army Commanders may move.

9.3 Actions

Only unRouted units whose Leaders are activated or which are Independent may move and fight during the Operations Phase of the active side. All movement must be performed before any combat is resolved. Once a combat has been resolved, no more of the active player’s units may move during this Operations Phase.

10 - MOVEMENT

10.1 Overview

A unit or Activated Formation Commander may use its movement allowance to move during an Operations Phase. To enter and/or cross certain hexsides costs the moving unit a certain number of Movement Points . The terrain costs are indicated on the Terrain Effects Table.

Units may move individually or as a stack.

Movement is done only into frontal hexes, without changing the unit’s facing. A unit which is not in an enemy ZOC may change facing by spending +1 movement point per hex vertex. If the unit is in an enemy ZOC, this costs +2 movement points, and it must immediately take a Facing Check (see Facing Table).

A unit may move into its rear hexes without changing facing by doing a voluntary retreat. This retreat follows all the rules of retreating per the section on retreats, and uses the unit’s entire movement allowance

if it is leaving an enemy ZOC, half otherwise. A voluntary retreat may also be undertaken by a skirmisher or one or more Leaders, stacked with a unit which is forced to retreat, in order to avoid being left alone in a hex.

The movement allowance of a unit may not be saved from one Operations Phase to another, nor transferred from one unit to another. The movement of one unit or stack of units must be finished before beginning the movement of another unit. Stacking must be respected during movement, not just at the end (but see the stacking rules for exceptions).

10.2 Army Commander Movement

Army Commanders have an unlimited movement allowance. They may move through any terrain (except terrain that is Not Allowed for Infantry) and may never enter a enemy ZOC which does not also contain a friendly unit.

10.3 Skirmisher Elimination

Skirmishers which are not stacked may be eliminated during an enemy unit’s movement. To do so, the moving unit which desires to eliminate the enemy skirmisher must move so as to place its ZOC on the enemy unit and consult the Table. The unit’s movement ends once a result is obtained, regardless of the outcome.

Indians cannot be eliminated in this manner. Obviously, units which do not exert ZOC cannot eliminate enemy skirmishers.

11 - COMBAT

In Command, Regular units of an Activated Formation (the attackers) may, during the Operations Phase, attack adjacent enemy units (the defenders) located in one (or more) frontal hexes. Attacking is never required. The attack is resolved, at the attacker’s choice, using either Fire OR Assault. Skirmishers only attack using their own particular method (11.9), they may neither Fire nor Assault.

The order in which combats are resolved is at the attacker’s discretion. No unit may attack more than once per Operations Phase. However, defenders may be attacked more than once per Operations Phase (for example, an attacker may Fire and another may Assault or Fire immediately afterwards).

11.1 Fire

Firing represents concentrating volleys of lead against the enemy line in order to disorganize it and eventually decimate it and force it to yield.

An Infantry unit may fire at a target of its choice located in one of its frontal hexes. Cavalry and Irregular units may not Fire.

In order to resolve a Fire Combat, the attacking player rolls a die on the Fire Table, applies any modifiers and reads the result. The effects are immediately applied to the target.

A target may be the object of multiple Fires during the same Operations Phase.

Fires are resolved individually but stacked units may combine, at the attacker’s option. If the target is a stack, the effects are divided as the defending player wishes.

A ‘1’ on the die roll, then a ‘1’ or a ‘2’ on a subsequent die roll, indicates that a Leader in the target hex, chosen at random, is killed.

11.2 Assault

Assault represents a sustained attempt by the attacker to break the enemy line and occupy the terrain by musket fire, the point of the bayonet, and the shock of the men.

One or more attacker sin the same stack or in adjacent stacks may Assault a defending unit or stack of units which is in a frontal hex of all the attacking units. A cavalry unit may not so attack an enemy unit located in terrain cavalry cannot enter. A defender or stack of defenders may be subjected to more than one assault in the course of an Operations Phase.

The process is as follows:

I) The player declares the Assault, and indicates the attacking units and target hex.

II) The defender may fire at one of the attackers (or one stack) according to the Fire rules and applies the results. Skirmishers can not fire.

III) The attacker sums the strengths of all his surviving units, and does the same for the defender’s units.

IV) The ratio of the attacker’s strength to the defender’s strength is found (rounded in the defender’s favor) and the Assault Table is consulted.

V) A die is rolled and the result is determined as a function of the Morale differential and the terrain occupied by the defender. Certain modifiers can affect which line and column is used on the Table (starting from the Table’s maximum).

VI) Results obtained are immediately applied.

11.3 Morale Differential

Take the difference between the attacker’s morale and the defender’s morale (use the lowest morale in case of multiple units involved). The result is the morale differential used as a modifier to the Assault.

11.4 Notes on Assault Modifiers (see the Table)

• Flank: applies only if all the attackers are located in the defender’s flank and/or rear

• rear: applies if all the attackers are in the defender’s rear

11.5 Results

The possible combat results are as follows, applied to each side in order:

E: unit is eliminated

1 or 2: number of strength points eliminated by the involved units. The player is free to allocate these losses among the involved units.

*: if the unit concerned is previously-disorganized Cavalry, it is eliminated

D: Disorganization. All involved units are Disorganized.

R or R2: All involved units retreat one or two hexes.

11.6 Retreat

Retreat is a movement executed by a unit or Stack as dictated by the

results of an Assault, or in the case of a voluntary Retreat, in order to allow a unit to leave an enemy ZoC through one of its rear hexes.

Stacked units may not retreat separately. Exception: Stacked Skirmishers (only) may end their voluntary Retreat in any hex entered during the retreat by the stack of which they are initially a part. However, if they remain in the initial assault hex and the enemy advances after combat, they are eliminated.

Retreat after an Assault is of one or two hexes according to the result obtained, and must be made towards a hex, to the extent possible, in the following order of priorities: towards a terrain type that the unit may enter, out of enemy ZoC, out of an enemy Flank and into a hex within the stacking limits. A unit which retreats retains its original facing.

A unit whose retreat is impossible due to the presence of enemy unit(s) in adjacent hexes or forbidden terrain, is eliminated.

A unit which retreats into a hex in an enemy ZoC or into an enemy Flank must consult the Retreat Table.

A unit which retreats into a hex which would violate stacking forces the retreat of the units already there in order to allow the unit which was originally retreating to occupy the hex in question (which could possibly require the unit so doing to consult the Retreat Table). The displaced unit or Stack is automatically Disorganized.

This new Retreat may trigger other retreats in a chain. Normal retreat rules all apply to this forced Retreat, in addition to the automatic Disorganization.

A player is free to eliminate a unit, instead of retreating it, to avoid having to do a chain of additional retreats.

11.7 Advance after combat

One of the victorious units or stacks, in the case of a Retreat or elimination of the opposing units, in Attack or Defense during an Assault, may enter into (one of) the hexes thus vacated and this regardless of the terrain or enemy ZoC but respecting Stacking and Facing. An advance across a gullied stream causes the advancing units to become Disorganized. The Advance is limited to this one hex even if the Retreat was of two hexes. A unit has the option to advance but this choice must be made immediately and before any other action.

11.8 Leader Casualties

A Leader is eliminated when the units with which it is stacked are entirely eliminated or as a result of particular results on certain tables. Eliminated Leaders are replaced by Aides de Camp (2.2).

11.9 Skirmishers and Irregulars

Skirmishers and Indians may use the Skirmish Table against an enemy stack within two hexes, regardless of the terrain involved (one hex if the enemy is in a Redoubt). This Table is used instead of a Fire or an Assault.

12 - DISORGANIZATION AND ROUT

Disorganization and Rout can afflict a unit as a result of a variety of causes indicated in the appropriate rules.

12.1 Disorganization [counter shows the respective flag on fire - RKB]

A Disorganized unit receives a Disorganization marker. Being Disorganized hampers Fire and the elimination of skirmishers, but not Assault. However, a Disorganized unit which suffers another Disorganized

result for whatever reason, must make a Rout Check.

Disorganization markers are removed during the Rally Phase, if the disorganized unit is not in enemy ZoC.

12.2 Rout [counter shows a jumble of equipment and the national flag, and the word “DEROUTE” - RKB]

A Routed unit cannot perform actions during the Operations Phase. It exerts no ZoC and has neither front nor flank. Any movement other than Rout Movement is forbidden to it.

A Routed unit which suffers another Disorganization result must immediately perform a Rout Movement.

12.3 Rout Movement

When a unit routs, at any time during the turn, it must immediately make a rout movement of three hexes, regardless of terrain, except if the terrain is forbidden to that unit type.

This retreat (which follows all of the usual retreat rules) must be made towards the nearest friendly shelter specified in the scenario.

Exception: a Routed unit may move through friendly units without regard to stacking, except in the last hex which can force the rout of an additional hex as needed. Units thus passed through are Disorganized by the passage (even forced to make a Rout Check if they are already Disorganized).

A Routed unit which cannot retreat at least three hexes is eliminated. A stack of Routed units must remain stacked. A unit which exits the map is eliminated.

Leaders and skirmishers stacked with one or more units performing a Rout Movement may choose to accompany them as in a retreat, possibly stopping along the way. A leader passed through by a routing unit of his formation may choose to accompany it.

12.4 Rout Check [this section is misnumbered as 11.4 in the French rules - RKB]

A Rout Check is made individually for each unit concerned by rolling one die on the Rout Check Table and applying the result.

A player may choose to have the unit rout, rather than rolling on the table and risking a possible combat strength loss.

12.5 Rally [misnumbered as 11.5 in the French rules - RKB]

During the Rally Phase, Routed units of both sides which are not in [enemy] ZoC make a Rally Check by consulting the appropriate table. This check is required. The Initiative player executes his Rally Phase first.

If the result indicates “Routed”, the unit must immediately perform a Rout Movement. If the result is “Rallied”, the Routed marker is removed and the player must give the unit a facing.

Routed units which are in an enemy ZoC at the start of the Rally Phase must automatically perform a Rout Movement.

13- SCENARIOS

13.1 Carillon 1758 [C]

Scenario 1: Like Lions They Fought ...

The scenario lasts four turns, from 1200 to 1500 hours.

- French setup:

  - (Compagnie des Volontaires) Duprat 0710
  - La Sarre 0609
  - Languedoc and BOURLAMARQUE 0608
  - 2/ Berry and MONTCALM 0607
  - Royal Rousillon 0706
  - Guyenne 0806
  - Béarn and LEVIS 0905
  - La Reine 1006
  - (Compagnie Royale de la) Marine 1106
  - (Compagnie Royale de la) Marine and FLORIMOND 1206
  - Milice [Militia] 1305

  Unit facing as player desires. No French reinforcements.
  Note: 1/Berry is not used in this scenario.
  Friendly shelter is towards the east edge behind Fort Carillon (marked with a blue bar on the map).

- English setup

  - Rangers 0805
  - Rangers and 1st NY 0704
  - Marines and Bagley's 0603
  - Marines and William's 0505
  - Marines, Partridge's and PREBLE 0406
  - 80th Light and Doty's 0407
  - 80th Light and Ruggle's 0408
  - 1/42 Highlanders and GRANT 0703
  - 2/42 Highlanders 0604
  - 46 Foot 0504
  - 55 Foot and DONALDSON 0405
  - 44 Foot 0305
  - 4/60 (Royal) American 0306
  - 1/60 (Royal) American and HAVILAND 0307
  - 27 Foot 0308

  Unit facing as player desires. Friendly shelter by the entry area (marked on the map with a yellow bar).

English reinforcements

General Abercromby arrives at 1200 (first turn of the scenario) during the Command Phase, through any hex of the entry zone. During the first game turn no English formation is in command. In order to activate and act each leader must use the standard rules but in case of failure he must roll on the Impulsive Table.

- Victory Conditions

The English win if they occupy a hex of the fortifications at game end, otherwise the French win.

Scenario 2: Ticonderoga

The scenario lasts 10 turns, from 1000 to 1900 hours.

- French setup

  As for scenario 1 with in addition:
  - Artillerie de Marine in Fort Carillon
  - 1/Berry which is an independent unit

  The French player sets his units up first, anywhere behind the

line of abatis. He records their locations on a piece of scrap paper and doesn't place them on the map until an English unit arrives in an adjacent hex, or he chooses to reveal the unit.
No French reinforcements.
Rout towards the east edge behind the fort (marked with a blue bar on the map).

- English setup:
  No units begin the scenario on the map

English reinforcements

All the reinforcements arrive through a hex of the entry zone marked in yellow between the two roads in hexes 0106 and 0201. The formation is in command on the turn of arrival.

- Turn 1 (1000 hours): Scouts and Advance Guard, Preble's formation (6 units) and the 7 skirmisher units (Rangers, Marines, and 80th Light).

- Turn 2 (1100 hours): The 3 brigades of regulars of grant (3 units), Haviland (3 units) and Donaldson (2 units).

- Turn 3 (1200 hours): Abercromby

- Turn 4 (1300 hours): Rear Guard. Lyman's formation (7 units) and the artillery in boats (see special rules).

Victory conditions

Same as for the historical scenario.

Possible options to balance the game

•1 - to help the English

The guns automatically arrive at 1300 hours.
Abercromby is present from the first turn (1000 hours).

•2 - to help the French

No artillery at all (do not roll on the table)

Raise the victory conditions: two fortification hexes for victory, one is a tie game.

- Special rules

Artillery in boats

Historically, the English side has a unit of artillery which enters the game in boats and may land in any non-marsh hex on the bank opposite the fort, to fire. On turn 1300 or later if desired, before the first initiative draw, the English player rolls one die on the table.

French fortifications

For two days before the battle, the French troops prepared true fortifications to resist the English. Palisades were reinforced with abatis, tree trunks and brush stacked in front to hamper the English movement and assault.

Any unit entering an abatis hex is automatically Disorganized, except for skirmishers. A unit which is already Disorganized suffers no additional penalty. To simulate the effects of the slope and the abatis, any assault on the fortifications from an abatis hex suffers a one column shift to the left on the table.

In addition any unit in a fortification hex has no flank or rear in the fortification hexsides facing the enemy. Lastly, zones of control do not extend from an abatis hex into a fortification hex, which means that movement within the fortification is unhindered and it is always possible to reorganize inside.

Fort Carillon

Fort Carillon is built of stone and solidly defended by artillery, however it is too small to hold a French unit. It is composed of three hexes which are forbidden to any unit for the duration of the game. An artillery unit is present in the Fort, it is immobile but may fire as indicated in the rules.

Impulsiveness of the English leaders

Per the rules, when a leader is out of command, the player may attempt an activation by rolling a die against his activation value.

If the activation succeeds, the leader may activate his units as if he were in command, if not and he is the English player, he must roll on the Impulsive Table, instead of following the standard rules. The table indicates the action to perform but the player whose units it is executes the action in the most logical manner, to his advantage.

13.2 The Plains of Abraham 1759 (historical version) [A]

The battle on the plains of Abraham, 13 September 1759, is the climax of the siege of Quebec by General Wolfe. The only true pitched battle in the entire Seven Years War in Canada, it is sealed by the complete rout of Montcalm’s troops at the end of what is termed ‘the day of mistakes’. This defeat costs France the city of Quebec.

The game begins at 1000 hours and ends after the 1400 hours turn (5 turns). The French player has the Initiative on the 1000 hours turn and wins ties in the Initiative Phase on subsequent turns.

Friendly shelter for the English is L’Anse au Foulon (hex 0315).

Friendly shelter for the French regulars (except Bougainville’s corps) is 2001 (leading to the boat bridge across the St. Charles), while other units may also use 2008 to 2012 (towards the gates of Quebec). Bougainville’s corps can only use row 0101 to 0115 as friendly shelter.

- Set up

Units face as desired

English set up first:

Unit (Formation) Hex
- 35th (Right) 1113
- Louisbg Gr. (Right) 1112
- 28th (Right) 1112
- 43rd (Center) 1111
- 47th (Center) 1110
- 78th (Center) 1109
- 58th (Left) 1108

- 15th (Left) 1008
- 2/60th (Ind.) 0907
- 3/60th (Ind.) 0807
- 48th (Ind.) 0911
- Light Infantry (Ind.) 0315

Wolfe and Murray are each placed with a unit (even the same) of the Center.

Townshend is with a unit of the Left and Monckton a unit of the Right.

French set up as follows:

Unit (Formation) Hex
- Montreal (Left) 1413
- Royal-Rousillon (Left) & skirmisher 1412
- Guyenne (Center) & skirmisher 1411
- Béarn (Center) & skirmisher 1410
- Languedoc (Right) & skirmisher 1409
- La Sarre (Right) & skirmisher 1408
- Québec (Left) 1407
- Abenakis (Ind.) 1106
- Hurons (Ind.) 0905

Montcalm sets up with a unit of the Left, as does Beauchâtel. St-Ours goes in the Center and Sénézergurs with the Right.

• Victory Conditions

The game immediately ends in a French victory if L'Anse au Foulon (hex 0315) is occupied by a unit of French regulars. Likewise, the English immediately win a complete victory if they occupy hex 2001.

Otherwise, at the end of the game, calculate victory points for each side as follows:

English:

- Routed the French army: 2 points
- Death of Montcalm: 1 point
- Each combat strength point of French regulars eliminated: 1/2 point

French
- Routed the English army: 2 points
- Death of Wolfe: 1 point
- Each English combat strength point eliminated: 1/2 point

Subtract the French victory pints from the English:

Difference	Result
4 or more	Complete English victory
2 to 3	Partial English victory
-1 to 1	Partial French victory
-2 or less	Complete French victory

An army is Routed if at any point in the turn all of its Regulars are Routed, eliminated, or more than 8 hexes from 1509. Once an army is Routed, the opposing army can no longer become Routed. Bougainville's corps is not part of the French army for Rout determination.

Reinforcements

Only the French can receive reinforcements during the game.

Bougainville’s corps (through hexrow 0101 to 0115):

- BOUGAINVILLE
- La Roche-Beaucourt
- Bougainville 1
- Bougainville 2
- Duprat
- De Repentigny

Vaudreuil Militia (through 1901 or 2001)

- VAUDREUIL
- Milice [Militia] 1 through 4

Québec garrison (through 2008 to 2012)

Garnison [Garrison] 1 through 10

- Special Rules

I) Because he felt that he had no choice or, according to some, through unnecessary haste, Montcalm took the initiative to advance to contact with the English line at 10 o’clock when barely 50% of his potentially available forces were on the Plains. To account for this haste to get to grips with Wolfe, all the French regulars must put at least one English unit in their ZoC during the Operations Phase of the 1000 hours turn and either Fire or Assault.

II) Montcalm had incorporated Canadians directly into the ranks of the regulars without sufficient training. These men fought in their own way, as skirmishers, when able to do so. The effect was, according to numerous observers, to sow confusion among the ranks of the Regulars who did not anticipate having Canadians laying down literally underfoot to reload their muskets. To simulate this disorganizing effect on Montcalm’s army during the initial assault, place a Disorganization marker on all Regulars stacked with a skirmisher unit which enter an enemy ZoC. Skirmishers stacked with Regulars at the beginning of the game must remain stacked at least until their stack first contacts an enemy ZoC. Afterwards, they are free to unstack or not.

III) Wolfe had ordered his soldiers to double-load their muskets in order to make the first volley hit harder. Use a +1 Fire modifier during the 1000 hours turn.

IV) Because honor and glory were particularly important in the eyes of the army commanders and remaining out of the battle line would have been dishonorable, Wolfe and Montcalm must be stacked with a unit of their choice located closest to an enemy unit either at the end of the Operations Phase or at the end of the Army Commanders Movement Phase. If this situation occurs and they have not met this requirement at one or the other of these moments during the turn, they are eliminated.

13.3 The Plains of Abraham 1759 (free version) [A]

This variant allows both sides to maneuver differently and without the historical constraints. The English may attempt to act more decisively sooner in attacking the French while they are not completely deployed and the French can await their reinforcements rather than attack prematurely.

The game begins at 0800 hours and ends after the 1600 hours turn (9 turns).

Sheltered areas are the same as for scenario [13.2]

The French player wins ties during Initiative determination.

- Set Up

English

Wolfe’s entire army sets up within three hexes of 0412, as desired.

French

I) The French player must first decide if he will use the Canadian troops as militia or skirmishers. If he uses them as skirmishers, he receives 5 skirmisher units as in the historical scenario which he must stack with his Regular regiments. Special rule [13.2 II] applies as written. If he chooses instead to use them as militia, he exchanges the 5 Canadian skirmishers for the “Canadiens” militia unit.

II) The French player makes a draw pool consisting of Montréal, Royal-Rousillon, Guyenne, Béarn, Languedoc, La Sarre and Québec (plus the Canadiens militia if he chose in the preceeding step not to use the skirmishers). He randomly draws four counters from this pool which he places within three hexes of 1709. Montcalm is placed with any of these units. He may add to any unit of a particular formation the corresponding formation leader. The Abenakis and Hurons are placed in any scrub or woods hex within two hexes of Cote Ste-Genevičve (the escarpment parallel to the river which passes south of Faubourg St-Roch).

Reinforcements

The English receive no reinforcements.

The French receive:

Turn	Reinforcements
0900	rest of the draw pool
1100, 1200 and 1400	as per the historical scenario, 13.2

- Special Rules

Only rule [13.2 IV] applies to the free version, unless the French player chose to use the skirmishers option i which case [13.2 II] also applies.

- Victory conditions

See those of the historical version

13.4 - Sainte Foy 1760 [S]

The French, regrouped under the command of Lévis, returned to Québec in April 1760 to try and retake the city, held by Murray’s weakened army which had spent a fairly difficult winter there.

Lévis took up position to the west of the city and, exactly as Montcalm had done the year before, Murray believed it was best to attack the besiegers first.

The battle, intense, lasted several hours and Murray had to withdraw in good order into the fortress. Lévis then besieged the city and after several days retired in turn to Montréal when English ships arrived in port with reinforcements and supplies. New France would soon capitulate.

The battle lasts six turns (0800 to 1400).

The English have the initiative on turn 1 and win tied die rolls on subsequent turns.

The French friendly edge is the west edge of the map and the English is the east edge. A Routed unit which leaves the map may return through its friendly edge by rolling less than or equal to its Morale rating during the Rally Phase. It is not considered eliminated for victory point purposes if it does not manage to thus return to the game.

- Set up

  Unit facing as players desire.

French

Unit (Formation)	Hex
Berry/2 (Center)	0308
Marine/1 (Center)	0307
Marine/2 (Center)	0306
Berry/3 (Center)	0309
Royal-Rousillon (Right)	0311
Grenadiers 1 (Right)	0413
Guyenne (Right)	0310
La Sarre (Left)	0205
Grenadiers 2 (Left)	0405
Béarn (Left)	0305
Dragons [Dragoons] (Ind.)	0312
Hurons (Ind.)	0107

Montreuil sets up with the Left, Bourlamarque with the right, La Pause with the Center and Lévis with one or another of his formation leaders.

English

Unit (Formation)	Hex
15th (Right)	0706
58th (Right)	0708
2/60th (Right)	0707
48th (Right)	0707
Light (Right)	0505
28th (Left)	0711
47th (Left)	0710
43rd (Left)	0709
78th (Left)	0712
Rangers (Left)	0512
Volunteers (Left)	0513
35th (Reserve)	0907
3/60th (Reserve)	0908

Burton sets up with the Right, Fraser with the Left, Young with the Reserve and Murray with one or another of his formation leaders.
[Who commands the English center? - RKB]

- Victory Conditions

  Victory points are scored as follows:
  For each enemy strength point eliminated: 1 VP
  For each enemy leader eliminated: 1 VP
  For each Redoubt controlled: 1 VP

The redoubt in 1311 belongs to the English at the beginning of the game. The other redoubts are uncontrolled. A side controls a redoubt if it occupies or was the last to occupy the redoubt.

If one side scores twice as many or more VPs as its opponent at the end of the game, it wins a complete victory. If it has more VPs but less than twice as many, it wins a partial victory. If the number of VPs is tied, the English win a partial victory.

- Reinforcements

At 0900, the French player may enter Languedoc, La Reine and Montréal through the Ste-Foy road [Chemin Ste-Foy]. They are In Command this turn regardless of the presence of leaders.

- Special Rules

None.

For questions or comments regarding this game, don't hesitate to contact Benoit Larose by email at benoit133@yahoo.fr.

Thanks to Dominique Blain and Philippe Germain for the playtests and invaluable comments and well as to Véronique and Anne-Marie for their patience.

CHARTS AND TABLES

Artillery Arrival Table ["Tableau d'Arrivée d'Artillerie", p. 36]

Die	Result
1-3	Success, the convoy passes with losses. Next turn, one artillery is available in hex 0416.
4-5	Total failure, the convoy turned back. No artillery will be available this game.
6	Convoy delayed, reroll next turn.

Note: if an artillery is available, it follows the usual rules, but is immobile throughout the game.

English Leaders Impulsiveness Table {"Tableau d'Impulsivités des Chefs Anglais", p. 36]

Die	Actions
1-2	Retreat all units of the formation one or two hexes, at the player's option but avoiding overstacking (units which leave the map are eliminated).
3-4	The entire formation remains inactive, no movement, no combat.
5-6	All units advance their maximum movement towards the nearest (in hexes) enemy unit or towards Fort Carillon if there are no enemy units on the map.

Modifiers:

Provincials -1
Regulars +1
+3 before the first combat, friendly or enemy, of the game (skirmisher elimination, fire or assault)

French Reinforcements Table ["Tableau des Renforts Français", p. 37]

These units enter according to the following probabilities and schedule:

Turn	Die	Units
1100	2 or less	1 of Bougainville's units, your choice
1200	3 or less	2 of Bougainville's units, your choice

1300 and 1400	4 or less	3 of Bougainville's units, your choice
1300 and 1400	1 or less	1-6 units (roll a die) of the Garrison ["Garnison"], if Vaudreuil has arrived or arrives this turn

Roll the die for reinforcement formations as long as any remain available for entry.

Summary Table of Troop and Training Types ["Tableau Sommaire de Type de troupes et de l'Entrainement (2)", back of counter sheet]

Troop Type	Training	Characteristics
Infantry	Regulars	+1 to eliminate skirmishers
Light Infantry	Regulars	Different movement column
Indians	Irregulars	No fire, may never be stacked
Skirmishers	Irregulars	See rule 2.3
		Always independent units
		Do not count towards stacking (but maximum of 1)
		Neither fire nor assault
		No facing, always frontal
		No ZoC
Cavalry	Regulars	No fire, no stacking with infantry

Command Check Table (8.3) ["Test de commandement", back of counter sheet]

Die	Result
less than or equal to the leader's command value	Success
greater than the leader's command value	Failure

Skirmishers (2.3) ["Franc-Tireurs", back of counter sheet]

Die	Result
1-5	No effect
6	Disorganisation

Modifiers:
+1 if the skirmisher is in an enemy ZoC
+1 if the target is already Disorganized

Note: a result of '6' on the die before modifications, followed by a result of 1 or 2, indicates the loss of a stacked leader.

Summary of Effects of Disorganization, Rout, and Out of Command ["Sommaire des Effets de Désorganisation, Déroute et Non Commandé", back of counter sheet]

Disorganized [12.1]	A new D result forces a Rout Check (12.D)
Rout [12.2]	No facing (all frontal)
	No ZoC
	No actions possible
	Rout move if receives another D result
Out of Command [8.3]	Leader must make a Command Check before activation
	Infantry and cavalry 1/2 movement allowance and cannot move away from their leader
	No attack (fire or assault), but may eliminate skirmishers

Terrain Effects and Movement (6 and 10) ["Effects du Terrain et Mouvement", back of
counter sheet. This is a fairly extensive table which may not display properly

zEnglish Rules Translation

in
text format. The five column headings, from left to right, are “Terrain or Action”,
“MP cost for Regulars (except Light Infantry)”, “MP cost for Cavalry”, “MP cost for
Irregulars and Light Infantry”, and “Protection Value”. The terrain/action types
in the first column, from top to bottom, are: Clear, Road/Path, Woods (note z),

Scrub, Buildings (notes z, b), Escarpment, Cliff (note c), Stream, Gullied Stream
(note z), River (note z), Abatis (note z), Redoubt (notes z, b), Change Facing
(note TD)]

Terrain	Regulars MP	Cavalry MP	Irregular/Light MP	Protection Value
Clear	1	1	1	0
Road/Path	1	1	1	0
Woods (z)	2	3	1	1
Scrub	1	2	1	0
Buildings (zb)	1	1	1	2
Escarpment	+1	+1	+1	0
Cliff (c)	X	X	X	-
Stream	+1	+1	3	0
River (z)	X(A)	X(A)	X(A)	0
Abatis (z)	2 + D	X	2	0
Redoubt (zb)	1	1	1	3
Facing Change (TD)	+1/vertex	+1/vertex	+1/vertex	-

Notes:

X = forbidden
A = only at bridges, where there is no additional cost
D = Disorganization when entered
c = no ZoC or combat across
z = no enemy ZoC inside or across
TD = +2 movement points and Rout check required if in enemy ZoC
b = Cavalry considered as in clear

Facing Check (10.1) [“Test de Reorientation”, back of counter sheet]

Die	Result
5 or less	Disorganization
6 or more	No Effect

Modifiers:

+ unit’s morale rating

Skirmisher Elimination (10.3) [“Elimination des Francs-Tireurs”, back of the counter sheet]

Die	Result
less than or equal to the movement allowance of the moving unit	Success, skirmisher eliminated
More than the moving unit’s movement allowance	Failure, the moving unit is Disorganised

Modifiers:

+ MP spent by the unit to this point in its movement

+1 if the unit is Regulars

Assault Table (11.2) [“Tableau d’Assaut (or Choc)”, back of the counter sheet]
[Again, a complicated table that may not show properly in text format. The three rows
along the top are based on the defender’s terrain type. Top row is “buildings, redoubt,
gullied stream”; second row is “woods, escarpment, stream”; third row is “clear, scrub,
abatis”. Heading of the top rows is “Strength Ratio Attacker: Defender”. For the
left-hand block, the top heading is “Morale difference”. Left hand heading (running
vertically) is “die roll result”.

Morale Diff.					1/2 *	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1+	buildings, redoubt, gullied stream
					1/3*	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1+	woods, escarpment, stream
-2	-1	0	1	2	1/4*	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1+	clear, scrub, abatis
1	-	-	-	-	E	2DR2*	1DR2*	1DR	DR	D	R	
2	1	-	-	-	2DR2*	1DR2*	1DR*	DR	D	R	-	
3	2	1	-	-	1DR2*	1DR*	DR	D	R	-	R	
4	3	2	1	-	1DR*	DR	D	R	-	R	D	
5	4	3	2	1	DR	D	R	-	R	D	DR	
6	5	4	3	2	D	R	-	R	D	DR	1DR*	
-	6	5	4	3	R	-	R	D	DR	1DR*	1DR2*	
-	-	6	5	4	-	R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	
-	-	-	6	5	R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E	
-	-	-	-	6	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E	E	

Cumulative Results:

Shaded results [in the French original] apply to the defender, the rest to the attacker.
-: No Effect
E: Eliminated
D: Disorganized
1 or 2: loss of 1 or 2 strength points [steps]
R: must retreat 1 hex
R2: must retreat 2 hexes
*: Cavalry eliminated if it was D before the combat

Cumulative modifiers:
Flank Attack: 1 column right
Rear Attack: 2 columns right
Routed Defender: 2 columns right
Cavalry against buildings, redoubt, or gullied stream: 1 column left
Attacking from an abatis: 1 column left

Notes: In order for hexside terrain to apply, all the Attackers must be attacking
across it.
Use the terrain type in the highest row of the three.
All ratios are rounded in favor of the defender.

Fire Table (11.1) [“Feu or Tir”, back of the counter sheet]

Die	Result
5 or less	No effect
6-8	D
9+	1D

D = entire stack Disorganized
1 = loss of 1 strength point of the Defender’s choice

Modifiers:
+ combat strength of all firing units in the stack
+1 double-loaded muskets [Plains of Abraham historical scenario only]
- Protection value of the target’s terrain type
-1 if at least one firer is Disorganized

Note: a roll of ‘6’ on the die, before modifications, followed by a subsequent result of a 1 or 2, indicates the loss of a stacked leader.

Rout Check (12.4)[“Test de Déroute”, back of the counter sheet]

Die	Result
5 or less	Routed
6 or more	lose 1 strength point [step]

Modifiers:
+ unit’s Morale rating
+1 Militia [Milice] or Light Infantry in Woods, Scrub or abatis
+1 Redoubt
+1 stacked with friendly leader

A player may ALWAYS CHOOSE to have the unit Rout rather than take a Rout Check.

Rally Check (12.5) [“Test de Ralliement”, back of the counter sheet]

Die	Result
6 or less	Routed
7 or more	Rallied

Modifiers:
+ unit’s Morale rating
+1 stacked with or adjacent to friendly Leader
+2 stacked with friendly Army Commander

Retreat (11.6) [“Recul”, back of the counter sheet]

1d	In ZoC	Through the Flank
2-3	1D	D
4	1	D
5	D	-
6+	-	-

1 = 1 strength point loss
D = Disorganizaion

- = No effect

Modifier:
+ retreating unit’s Morale rating

TABLEAU SOMMAIRE DU TYPE DE TROUPE ET DE L'ENTRAÎNEMENT [2]

Type de troupe	Entraînement	Caractéristiques
Infanterie	Régulier	+1 sur Élimination de FT
Infanterie légère	Régulier	Colonne de mouvement différente
Indiens	Irrégulier	Pas de tir Ne peuvent jamais être empilés
Franc-Tireurs	Irrégulier	Voir règle 2.3 Toujours des unités indépendantes Ne comptent pas pour l'empilement (mais max. 1) Ni tir, ni assaut Pas d'orientation, toujours de front Pas de ZdC
Cavalerie	Régulier	Pas de tir Pas d'empilement avec infanterie

Aides de jeu
Batailles pour le Canada

TEST DE COMMANDEMENT [8.3]

Dé	Résultat
Égal ou moins que la VC du Chef	Réussite
Plus que la VC du Chef	Échec

FRANC-TIREURS [2.3]

Dé	Résultat
1 à 5	Pas d'effet
6 ou plus	Désorganisation

Modificateurs :

+ 1 si FT pas dans ZdC ennemie
+ 1 si cible déjà désorganisée

Note : un résultat de « 6 » sur le dé avant modificateurs, suivi d'un autre résultat de 1 ou 2, signifie la perte d'un chef empilé.

SOMMAIRE DES EFFETS DE DÉSORGANISATION, DÉROUTE ET NON COMMANDÉ

Désorganisé	Un nouveau résultat D force un test de déroute [12.D]
Déroute	Pas d'orientation (front partout) Pas de ZdC Pas d'action possible Fait un mouvement de déroute si elle reçoit un résultat D de nouveau
Non Commandé	Un chef doit réussir un test de commandement pré-activation [8.C] Infanterie et cavalerie 1/2 PM et ne peut s'éloigner de son Chef Attaque (feu ou choc) impossible, mais peut éliminer des FT

EFFETS DU TERRAIN ET MOUVEMENT [6 ET 10]

Terrain ou action	Coût en PM pour Réguliers (sauf Infanterie légère)	Coût en PM pour Cavalerie	Coût en PM pour Irréguliers et Infanterie légère	Valeur de protection
Plaine	1	1	1	0
Route / Sentier	1	1	1	0
Bois[Z]	2	3	1	1
Buissons	1	2	1	0
Habitations[Zb]	1	1	1	2
Côte	+ 1	+ 1	+ 1	0
Falaise[C]	X	X	X	—
Ruisseau	+1	+ 1	+ 1	0
Ruisseau escarpé[Z]	Tous + D	X	3	0
Rivière[Z]	X[A]	X[A]	X[A]	0
Abatis[Z]	2 + D	X	2	0
Redoute[Zb]	1	1	1	3
Changer d'orientation[TD]	+ 1/sommet	+ 1/sommet	+ 1/sommet	—

Notes :

X = Infranchissable
A = Sauf aux ponts, où le coût supplémentaire est nul
D = Désorganisation lors de l'entrée
C = Aucune ZdC exercée ni combat au travers
Z = Aucune ZdC ennemie dedans ou au travers
TD = **+ 2 PM** et Test de déroute requis si en ZdC ennemie
B = Cavalerie considérée comme en plaine

TEST DE REORIENTATION [10.1]

Dé	Résultat
5 ou moins	Désorganisation
6 ou plus	Pas d'effet

Modificateurs :

+ Facteur de Moral de l'unité

ELIMINATION DES FRANC-TIREURS [10.3]

Dé	Résultat
Égal ou moins que le potentiel de mouvement de l'unité se déplaçant	Succès : le FT est éliminé
Plus que le potentiel de mouvement de l'unité se déplaçant	Échec : L'unité en mouvement est désorganisée

Modificateurs :

+ PM dépensés par l'unité jusqu'à présent durant son mouvement
+ 1 si l'unité est régulière

TABLE D'ASSAUT (OU CHOC) [11.2]

Résultat du jet de dé	Différentiel de moral -2	-1	0	+1	+2	Ratio PC Attaquant : Défenseur 1/2 ou –	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1 ou +
						1/3 ou –	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1 ou +
						1/4 ou –	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1 ou +
	1	—	—	—	—	E	2DR2*	1DR2*	1DR*	DR	D	R
	2	1	—	—	—	2DR2*	1DR2*	1DR*	DR	D	R	—
	3	2	1	—	—	1DR2*	1DR*	DR	D	R	—	R
	4	3	2	1	—	1DR*	DR	D	R	—	R	D
	5	4	3	2	1	DR	D	R	—	R	D	DR
	6	5	4	3	2	D	R	—	R	D	DR	1DR*
	—	6	5	4	3	R	—	R	D	DR	1DR*	1DR2*
	—	—	6	5	4	—	R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*
	—	—	—	6	5	R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E
	—	—	—	—	6	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E	E

TERRAIN DU DÉFENSEUR

habitations, redoute, ruisseau escarpé
Bois, côte, ruisseau
plaine, buisson, abatis

Notes :

Pour que le terrain d'un côté d'hex s'applique, tous les Attaquants doivent combattre au travers.

Prendre le terrain apparaissant le plus haut sur la liste.

Tous les ratios sont arrondis en faveur du Défenseur.

Résultats cumulatifs :

Les résultats ombragés s'appliquent au défenseur, les autres à l'attaquant.
— : Pas d'effet
E : Éliminé
D : Désorganisé
1 ou **2 :** Perte d'1 ou 2 PC
R : Recul obligatoire d'1 hex.
R2 : Recul obligatoire de 2 hex.
*** :** Cavalerie E si elle était D avant le combat.

Modificateurs cumulatifs :

Attaque de Flanc : 1 colonne à droite
Attaque par l'arrière : 2 colonnes à droite
Défenseur en déroute : 2 colonnes à droite
Cavalerie contre habitations, redoute ou ruisseau escarpé : 1 colonne à gauche
Attaque depuis un abatis : 1 colonne à gauche

FEU OU TIR [11.1]

Dé	Résultat
5 ou moins	Pas d'effet
6, 7 ou 8	D
9 ou plus	1D

D = Désorganisation de toute la Pile
1 = Perte de 1 PC au choix du Défenseur

Modificateurs :

+ PC de tous les tireurs de la Pile
+ 1 Double charge [A]
– Valeur de protection du terrain de la cible
– 1 Si au moins 1 tireur désorganisé

Note : un résultat de « 6 » sur le dé avant modificateurs, suivi d'un autre résultat de 1 ou 2, signifie la perte d'un chef empilé.

TEST DE RALLIEMENT [12.5]

Dé	Résultat
6 ou moins	Déroute
7 ou plus	Ralliement

Modificateurs :

+ Facteur de Moral de l'unité
+ 1 pour chef ami adjacent ou empilé
+ 2 pour chef d'armée ami empilé

TEST DE DÉROUTE [12.4]

Dé	Résultat
5 ou moins	Déroute
6 ou plus	Perte 1 PC

Modificateurs :

+ Facteur de Moral de l'unité
+ 1 Milice ou Infanterie légère dans Bois, Buissons ou abatis
+ 1 Redoute
+ 1 avec Chef ami empilé

Un joueur peut **TOUJOURS CHOISIR** délibérément la déroute plutôt que de faire un test de déroute.

RECUL [11.6]

1d	Dans la ZdC	Par le flanc
2 à 3	1D	D
4	1	D
5	D	—
6 ou +	—	—

1 = 1 PC de perte
D = Désorganisation
— = Pas d'effet

Modificateur :

+ FM de l'unité qui recule

APRES LEUR départ d'Albany le 1er juillet, les 17 000 hommes du général Abercromby ont atteint les environs de Fort Carillon le 7 juillet.

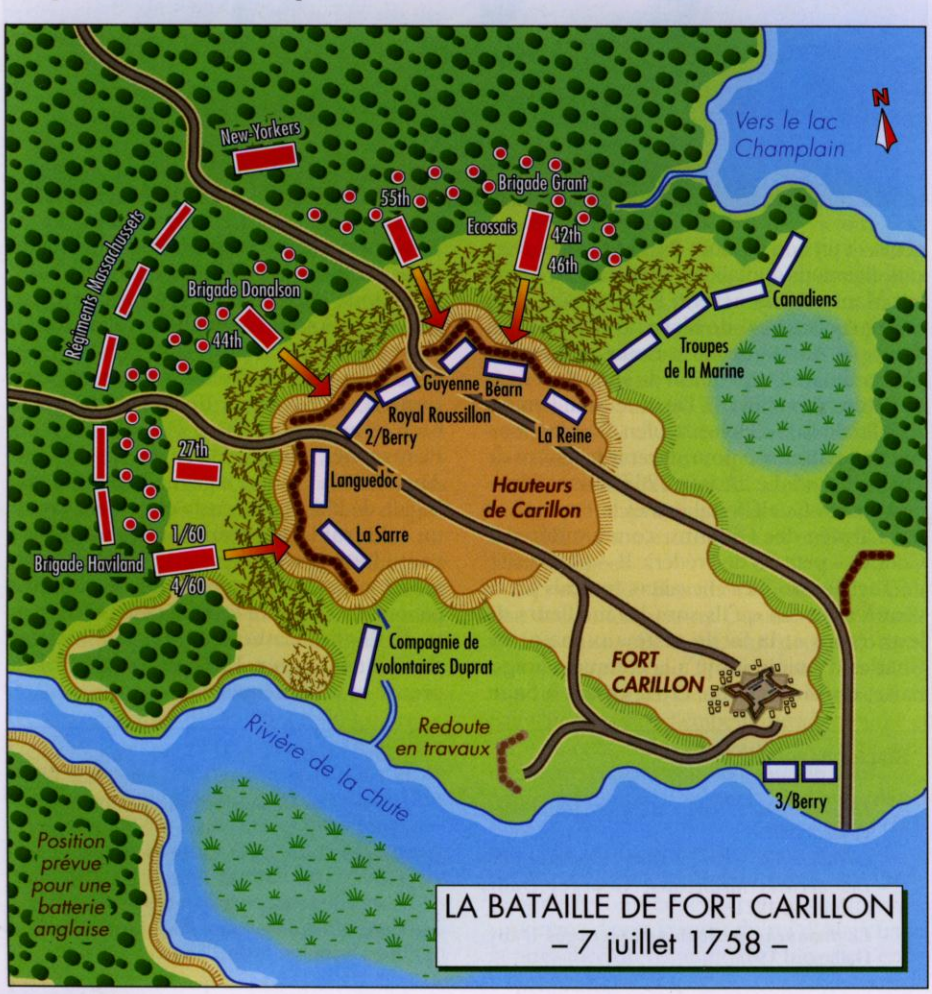
Luc OLIVIER et Benoit LAROSE

L'armée anglaise est composée de 6 200 réguliers répartis en dix bataillons formant trois brigades. Les 10 000 hommes restant sont des provinciaux scindés en deux ailes de huit et neuf régiments respectivement, provenant de New York, du New Jersey et de Nouvelle-Angleterre. Des unités irrégulières d'indiens, de Rangers et de marins-bateliers servent d'éclaireurs et de voltigeurs.

FORT CARILLON

Face à cette immense armée, le marquis de Montcalm a rassemblé 5 000 hommes, répartis en huit bataillons, une compagnie de la Marine, quelques unités de la Milice et des coureurs de bois. Pendant la journée du 7 juillet, les troupes françaises ont travaillé durement pour installer une redoutable ligne défensive sur une hauteur en avant du Fort. Un mur de rondin en haut de la pente assure la protection des tireurs, tandis que des abatis de branchages placés devant gênent la progression des assaillants. Montcalm a installé son dispositif à la fois pour tromper l'ennemi, mais aussi pour assurer la meilleure défense possible. Ainsi, un rideau de troupes légères est placé devant les abatis pour accentuer l'impression de fragilité de la position française, tandis que les meilleurs tireurs des sept bataillons, installés le long des retranchements, assurent un tir régulier et efficace. Le reste des hommes recharge les fusils ou ravitaille la ligne en poudre, eau et munitions. Enfin, une réserve de grenadiers est immédiatement disponible pour contre-attaquer toute percée ennemie. Le dernier bataillon formé de jeunes recrues, le 1er du Berry, reste en réserve à côté du Fort. Les Anglais hésitent sur la stratégie à adopter entre le siège et l'assaut général immédiat. Les quelques reconnaissances lancées en hâte, laissent penser que le dispositif français est peu solide et les troupes peu nombreuses. Aussi, sans attendre que l'artillerie soit en place et inquiet d'un possible renforcement ennemi, l'attaque est décidée. Les troupes légères et l'aile droite des provinciaux doivent couvrir le déploiement des troupes régulières qui emporteront la position d'assaut.

Vers 10 heures, la ligne anglaise s'ébranle. Rapidement, les troupes légères entrent en contact avec les avant-gardes françaises et les repoussent. Les Rangers sont les premiers à tomber dans le piège, en suivant les Français qui les entraînent dans les abatis où ils se font fusiller. Vers 12h30, un régiment de New York qui suivait les Rangers se fait piéger à son tour, il décide de charger et se fait durement repousser par le feu français. Entendant le bruit du combat, le Général Haviland décide d'engager sa brigade, ce qui déclenche l'assaut général et la mise en colonne d'attaque de toutes les troupes régulières. Cet assaut général est à la fois prématuré et non coordonné, le contraire de ce que voulait Abercromby. Lorsqu'il arrivera sur le terrain vers 13h30, il constatera que rien ne se déroule selon ses plans, mais se contentera de ne rien faire.



Entre 13h30 et 15 heures, précédées de voltigeurs, quatre colonnes anglaises convergent vers les positions françaises. La première colonne à atteindre les abatis est la colonne du centre, composée des 44th et 55th Foot, face aux bataillons du Languedoc et du 2e du Berry. A sa gauche, la colonne des 42th et 46th Foot est opposée au régiment de Guyenne. La troisième colonne est celle des New-Yorkais, à l'extrême gauche de la ligne, face aux régiments Béarn et de La Reine. La quatrième colonne, complètement à droite, est celle du 27th Foot, des 1 et 4/60th Royal Americans face au régiment de la Sarre. Elle tente de tourner la gauche française et les compagnies de miliciens. Les quatre colonnes échouent dans leur attaque car les soldats anglais, debout face aux tireurs retranchés, sont tirés comme des pigeons et ne tardent pas à rompre et se replier ou se cacher sans formation dans les abatis. Les tireurs français en bonne position sont capables d'aligner un tir de six coups minute, le double de ce qui se pratique habituellement à l'époque.

Vers 13h30 également, une flottille transportant des pièces d'artillerie, débouche de la rivière de la Chute, pour débarquer sur la rive opposée face aux positions françaises. Elle est immédiatement prise à partie par des miliciens sur la rive et par l'artillerie du Fort Carillon, qui parvient à couler deux barques. Les bateaux survivants se replient dans la plus grande confusion, anéantissant toute perspective d'utiliser l'artillerie, malgré sa supériorité numérique et son efficacité face à des retranchements de campagne.

Suite page 38

BATAILLES POUR LE CANADA

Un jeu de Luc OLIVIER
et Benoit LAROSE

0 – Généralités

Ce jeu permet de simuler trois différentes batailles (scénarios) de la Guerre de Sept Ans en Amérique : Fort Carillon (1758), les Plaines d'Abraham (1759) et Ste-Foy (1760). L'un des joueurs contrôle l'armée française (y compris la milice canadienne et les alliés Indiens), l'autre l'armée anglaise et ses Provinciaux.

Chaque bataille se joue avec ses propres pions et sa carte, cependant Abraham et Sainte-Foy partagent la même carte. Bien que la plupart des règles soient communes aux trois batailles, certaines sont spécifiques à l'une ou l'autre. Les paragraphes ou mentions suivis de [C] sont propres à Carillon tandis que [A] et [S] concernent Abraham et Sainte-Foy, respectivement.

Les lecteurs de *VaeVictis* reconnaîtront la base du système de *Fontenoy*, *Denain* et *Leuthen*.

0.1– Abréviations, définitions et dé

L'abréviation hex est utilisée pour hexagone.
– FT signifie Franc-Tireur.
– Feu et Tir, Assaut et Choc, sont synonymes.
– Deux hex. côte à côte sur la carte sont dits adjacents et les unités qui les occupent sont adjacentes.
– Toutes les unités du camp contrôlé par un joueur sont dites amies et celles du camp opposé sont ennemies.
– Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à six faces.

0.2 – Échelles de jeu

Un Tour de jeu représente une heure de temps réel, la partie se déroulant sur un nombre limité de tours selon le scénario choisi.

Un hex sur la carte correspond à environ 200 mètres. Un pion d'infanterie ou de cavalerie représente une unité (habituellement un bataillon) et chaque Point de combat (PC) vaut environ 200 hommes. Un pion de Chef représente un officier supérieur et son état-major.

1 – Séquence de jeu

Un scénario de Batailles pour le Canada se joue en un nombre limité de tours de jeu, chaque tour comprenant plusieurs phases se déroulant dans l'ordre suivant :

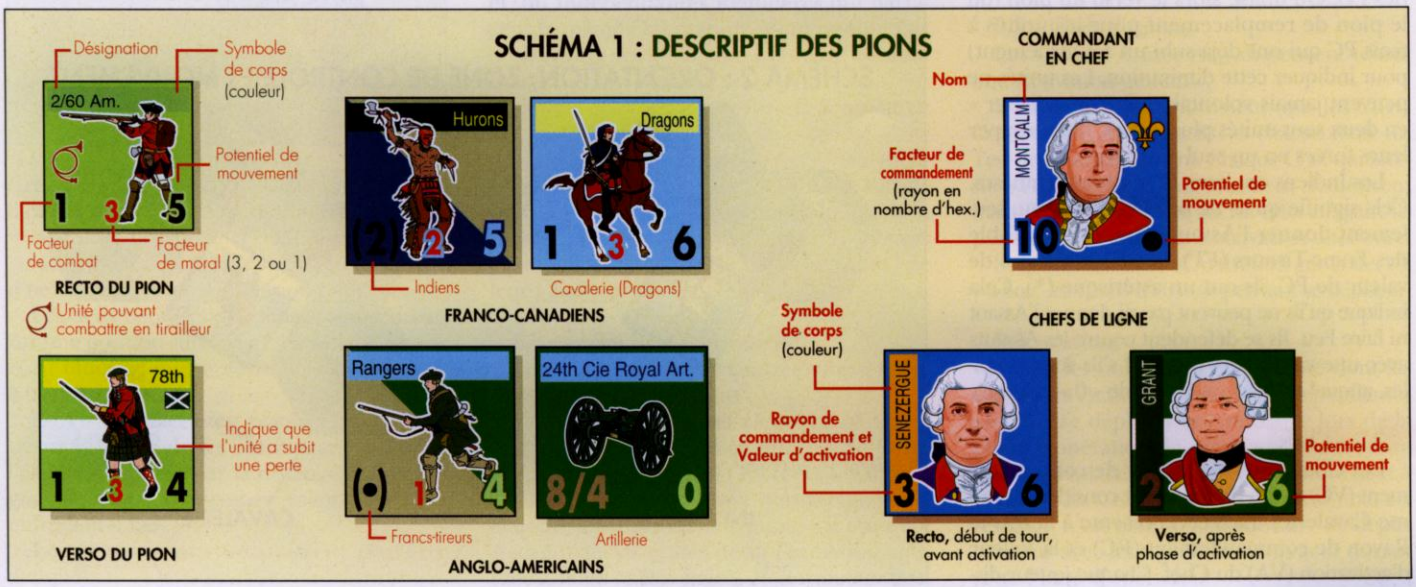
1.1 – Phase de commandement

Chaque joueur vérifie si ses Chefs de Formation sont Commandés. Un marqueur est placé sur les Chefs Non commandés.

1.2 – Phase d'opérations

I) Les deux joueurs jettent un dé. Le plus élevé remporte l'Initiative. En cas d'égalité, le joueur Anglais [C, S] ou Français [A] l'emporte.

II) Le joueur avec l'Initiative décide d'Activer un Chef ou de laisser son adversaire le faire. Le camp qui passe à l'Activation des Chefs est le camp actif.



III) Dans l'ordre suivant, le camp actif doit choisir soit d'activer un Chef d'Armée, soit un Chef de Formation. S'il active un Chef de Formation, il vérifie le Commandement des unités de sa Formation et procède au Movement puis au Combat de ces unités, ainsi que de toutes les unités Indépendantes voulues. Le Chef Activé est retourné. S'il choisit un Chef d'Armée, il peut l'Activer et tenter une Activation générale.

IV) L'autre camp fait de même.

V) Revenir à l'étape II jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de Chefs à Activer. Dès qu'un camp n'a plus de Chefs à Activer, l'autre peut Activer ses Chefs restants coup sur coup.

1.3 – Phase de mouvement des chefs d'armée

Les Chefs d'armée qui n'ont pas bougé lors d'une Activation peuvent maintenant le faire.

1.4 – Phase de Ralliement

Les marqueurs Non commandé sont retirés des Chefs. Les marqueurs Désorganisation sont retirés des unités se trouvant hors de Zone de contrôle ennemie et les unités en Déroute tentent de se Rallier.

Le marqueur Tour est avancé d'une case.

2 – Unités

Il y a sept Types de pions de jeu (aussi appelées unités) : l'Infanterie, l'Infanterie légère, les Indiens, les Franc-Tireurs, l'Artillerie, la Cavalerie et les Chefs. Le jeu comprend aussi des pions servant à noter certaines mécaniques du jeu, les marqueurs. Les unités sont regroupées en Formations (Brigades ou Ailes), selon leur commandement, identifiées par la couleur de la bande au haut du pion. Les unités dont la bande de couleur ne correspond à **aucun chef** sont indépendantes.

Chaque unité relève d'un Type d'Entraînement : Régulier ou Irrégulier.

Le Type et l'Entraînement ont une influence sur plusieurs règles (voir les différentes tables et le Tableau sommaire du Type de troupe et de l'Entraînement).

2.1 – Infanterie et Cavalerie

Chaque pion d'Infanterie et de Cavalerie possède des Points de combat (PC), des Points de mouvement (PM) et un Facteur de moral (FM).

Suite au combat, ces unités peuvent perdre des PC. On utilise alors le verso du pion (ou le pion de remplacement pour les unités à trois PC qui ont déjà subi un retournement) pour indiquer cette diminution. Les unités ne peuvent jamais volontairement se « diviser » en deux sous-unités plus faibles, ni regrouper leurs forces en un seul pion plus fort.

Les Indiens ont leurs PC entre parenthèses. Cela signifie qu'ils ne peuvent faire Feu, seulement donner l'Assaut ou utiliser la Table des Franc-Tireurs (FT). Les FT n'ont pas de valeur de PC, ils ont un astérisque (*). Cela indique qu'ils ne peuvent pas ni donner l'Assaut ni faire Feu. Ils se défendent contre les Assauts avec une valeur de « 1 » sauf s'ils sont Empilés, auquel cas leur valeur est de « 0 »(voir 2.3).

2.2 – Chefs

Les Chefs ont une Valeur de commandement (VC) et des PM (qui sont considérés comme Cavalerie). La VC représente à la fois le Rayon de commandement (RC) et la Valeur d'activation (VA) du Chef. Chaque joueur dispose d'un Chef d'Armée qui commande tous les autres Chefs, qui eux sont appelés Chefs de Formation.

Un Chef seul dans un hex qui devient adjacent à l'ennemi est automatiquement placé sur l'unité de sa Formation la plus proche, sans traverser de ZdC. Si ce n'est pas possible, le Chef est capturé et considéré Éliminé.

Une Chef empilé est Éliminé lorsque tous les PC de sa Pile sont Éliminés. Un pion Aide de camp de la même Formation sera placé sur une unité de la Formation en question à la Phase de Commandement suivante en remplacement d'un Chef Éliminé pour quelque raison que ce soit.

L'endos du pion Chef porte une bande blanche pour rappeler qu'il a été Activé durant le Tour.

2.3 – Francs-Tireurs (FT)

Les FT ne comptent pas pour l'Empilement, mais il ne peut y avoir qu'un seul FT dans un hex après le mouvement d'une Phase d'opération.

Ils n'ont pas d'Orientation et sont toujours considérés de Front. Ils sont Indépendants.

Les FT ne peuvent pas être attaqués par Tir. S'ils sont Empilés, ils subissent les effets d'un Assaut sans en affecter aucunement le résultat. Ils n'avancent pas après l'Assaut mais peuvent suivre une unité empilée qui Recule ou qui est mise en Déroute. Ils ne sont jamais eux-mêmes Désorganisés ou en Déroute et n'ont pas de Facteur de moral.

Si tous les PC de leur Pile sont Éliminés, ils sont immédiatement Éliminés aussi.

Les FT ont leur propre Table de combat [2.3] qui s'apparente au Tir.

Les FT peuvent être Éliminés lors du Mouvement des unités ennemies [10.C].

3 – Orientation

Les unités d'Infanterie et de Cavalerie Régulière non en Déroute ont une Orientation donnée en tout temps.

- **Infanterie :** deux hex de Front, deux hex de Flanc et deux d'Arrière.
- **Cavalerie :** quatre hex de Front et deux hex d'Arrière.
- **Infanterie en Redoute ou en Habitations :** six hex de Front. (Si la fortification ne s'étend pas sur tous les hex, seuls les côtés d'hex contenant une fortification sont des hexs de front [C]).

– Les Chefs, les troupes Irrégulières et les unités en Déroute n'ont pas d'Orientation, ils sont toujours considérés de Front.

– Une unité peut changer d'Orientation au cours de son Mouvement (voir 10.A).

– L'Orientation a un effet sur la ZdC, le Mouvement et le Combat.

4 – Empilement

Quand plus d'une unité sont présentes dans un hex., on dit qu'elles forment une Pile. Toutes les unités d'une Pile doivent garder en tout temps la même Orientation.

L'empilement de l'Infanterie et de la Cavalerie dans un hex est limité à un total de 3 PC et ce en tout temps, y compris temporairement durant le Mouvement ou la Déroute.

Exceptions : L'Infanterie et la Cavalerie ne peuvent jamais s'empiler ensemble.

L'Infanterie peut être surempilée temporairement durant le Mouvement. Ce surempilement doit cesser à la fin du mouvement.

Les Chefs et les FT ne sont jamais pris en compte pour l'empilement. Les Indiens ne peuvent jamais être empilés. On ne peut mettre qu'un seul FT dans une Pile.

5 – Zones de controle (ZdC)

Toutes les unités, sauf les Chefs, les FT et les unités en Déroute exercent une ZdC dans leurs hex de Front.

Une ZdC ne s'exerce pas dans les terrains suivants : Bois, Habitations, de l'extérieur vers un hex. de Redoute ou un côté d'hex de fortification et à travers les Ruisseaux escarpés, Rivières et Falaise.

5.1 – Effets sur le Mouvement

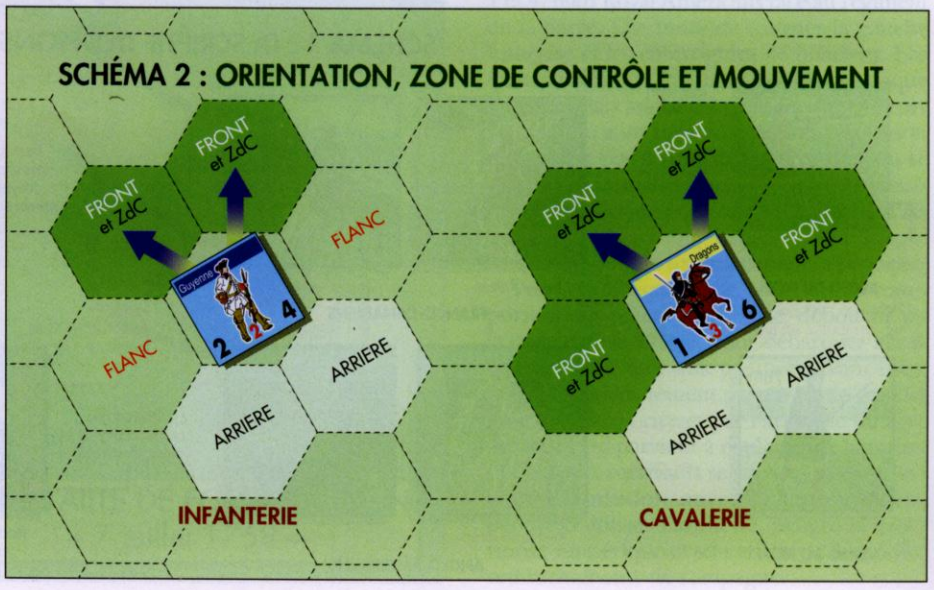
Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son Mouvement pour le reste de cette Phase d'opération.

Une unité qui commence son Mouvement dans une ZdC ennemie peut sortir de la ZdC (dans un de ses hex de Front, bien entendu) au coût de + 1 PM et réentrer plus tard dans son Mouvement dans une autre ZdC ennemie *(Exception : Recul volontaire)*.

Par contre, une unité ne peut sortir d'une ZdC ennemie directement vers un autre hex en ZdC ennemie.

Le Mouvement des Chefs n'est pas affecté par les ZdC ennemies dans les hex occupés par de l'Infanterie ou de la Cavalerie amie.

SCHÉMA 2 : ORIENTATION, ZONE DE CONTRÔLE ET MOUVEMENT



5.2 – Effets sur le Recul

Une unité qui Recule (volontairement ou non) dans une ZdC ennemie libre d'unité amie doit jeter un dé sur la Table de Recul et appliquer le résultat.

6 – Terrain

A chaque hex correspond un Terrain particulier. Certains Terrains sont à la jonction de deux hex, sur les côtés d'hex. Le Terrain a un effet sur la ZdC, le Mouvement et le Combat des unités. Ces effets sont décrits sur la Table des Effets du terrain. Ils varient en fonction du Type de l'unité qui est dedans ou qui veut le traverser.

La Cavalerie en Redoute ou Habitations est toujours considérée en Plaine.

7 – Artillerie [C]

Pour l'ensemble des batailles, l'artillerie organique des bataillons a été sous-entendue. Elle n'est pas représentée par des pions. Seule l'artillerie indépendante anglaise et l'artillerie de marine du Fort Carillon font l'objet de pions séparés.

7.1 – Tirs de l'artillerie

Les unités d'artillerie peuvent faire feu une seule fois par Phase d'activation durant l'Activation de n'importe qu'elle Formation amie. La portée maximum de l'artillerie est de six hexes. L'artillerie anglaise peut tirer dans la direction de ses deux hexes de front (cône de feu voir schéma). L'artillerie française du Fort Carillon peut tirer dans n'importe quel hex à portée et à vue.

Une batterie d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir

tirer. Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

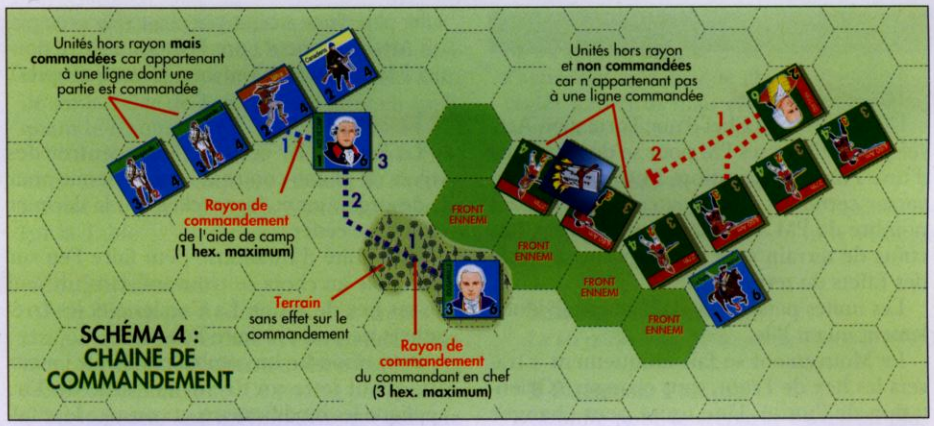
– toute unité entre la batterie et sa cible;

– tout hex obstacle (Habitations, Bois), côtés d'hex exclus, entre la batterie et sa cible.

Les deux batteries du scénario sont situées sur une position surélevée et leur ligne de vue n'est bloquée que si l'obstacle est adjacent à la cible.

Le Tir d'artillerie est résolu en jettant un désur la Table de tir en utilisant le PC de l'artillerie modifié par la distance. Valeur de gauche jusqu'à quatre hex.,valeur de droite entre 5 et 6 hex.

Les deux unités ne peuvent pas être attaquées.


Unités hors rayon **mais commandées** car appartenant à une ligne dont une partie est commandée
Unités hors rayon **et non commandées** car n'appartenant pas à une ligne commandée
Rayon de commandement de l'aide de camp (1 hex. maximum)
Terrain sans effet sur le commandement
Rayon de commandement du commandant en chef (3 hex. maximum)
FRONT ENNEMI
SCHÉMA 4 : CHAINE DE COMMANDEMENT

8 – Commandement

En tout temps, chaque unité est soit Commandée, soit Non commandée.

Exceptions : Les Indiens et FT sont toujours Commandés.

– Une unité est Commandée lorsqu'elle se trouve dans le RC d'un Chef habilité à la commander ou sur une Ligne de bataille Commandée. Les Chefs d'Armée et les unités indépendantes sont toujours Commandés.

– Les Chefs d'Armée sont habilités à commander tous les Chefs et unités Indépendantes. Les Chefs de Formation ne peuvent commander que les unités de leur Formation et toutes les unités Indépendantes.

– Les Chefs Non commandés sont notés par un marqueur Non commandé lors de la Phase de commandement.

– Le commandement des autres unités se vérifie au début de la Phase d'opération. Une unité qui n'est pas Commandée est automatiquement Non commandée, y compris celles dont le Chef est mort ou pas encore apparu sur la carte.

8.1 – Rayon de commandement (RC)

Chaque Chef dispose d'un RC (exprimé en nombre de hex) qui représente la portée de son Commandement. Le RC peut traverser tous les hex peu importe le terrain qu'ils contiennent mais ne doit pas traverser des hex contenant des unités ennemies ou leur ZdC non occupée par une unité amie.

8.2 – Ligne de bataille

Des unités adjacentes, chacune dans un hex. de Flanc de l'autre, de la même Formation et/ou Indépendantes Régulières qui partagent la même Orientation et qui ne sont pas en Déroute forment une Ligne de bataille

Exception : la Cavalerie peut être orientée différemment et quand même permettre la formation de la Ligne. Dans ce cas, toutes les autres unités de la Ligne doivent partager la même Orientation.

Si une des unités formant la Ligne de bataille est Commandée, toutes les autres unités de la même ligne sont aussi Commandées, sans égard à la longueur de la Ligne ou au RC de leur Chef.

8.3 – Unités Non Commandées

Les unités Non commandées subissent les effets suivants :

I) Un Chef ne peut être Activé que s'il réussit un Test de Commandement (Table 8.C). S'il réussit, ils est Activé normalement. S'il échoue, il est retourné comme s'il avait été Activé mais les unités de sa Formation agissent comme si elles étaient Non commandées, sans égard au RC. Exception : Pour les Anglais à Carillon, voir les règles spécifiques.

II) L'Infanterie et la Cavalerie Non commandée ne peut utiliser que la moitié de ses PM. De plus, elle ne peut entrer dans un hex qui l'éloigne de son Chef (mesuré en hex, sans égard au terrain ou aux unitées ennemies). L'Attaque est impossible aux unités Non commandées. Elles peuvent néanmoins Éliminer des FT.

9 – Activation

L'Activation des Chefs est requise pour déplacer des unités et leur permettre de combattre.

9.1 – Chefs de Formation

Pour déplacer et faire combattre des unités, le Chef de la Formation dont elles font partie doit être Activé. Un Chef peut être Activé lors de la Phase d'opération à condition qu'il soit sur la face sans bande blanche. Un Chef déjà du côté de la bande blanche ne peut être Activé.

Un Chef Activé peut faire se déplacer et/ou faire combattre toutes les unités de sa Formation et/ou des unités Indépendantes.

Pour que des unités Indépendantes puissent agir, elles ne doivent pas être nécéssairement dans le RC du Chef, auquel cas elles subissent les contraintes d'être Non Commandées. Après les actions des unités de sa Formation (et/ou Indépendantes), le Chef peut se déplacer. Le Chef Activé est ensuite retourné.

***Note** : les unités indépendantes ne peuvent être activées qu'**une seule** fois par tour.*

9.2 – Chefs d'Armée

Les Chefs d'Armée Activés peuvent tenter une Activation générale.

Pour ce faire, ils choisissent tous les Chefs Commandés dans leur RC et chacun tente un Test de commandement. Chaque Chef qui réussit est Activé, ceux qui échouent demeurent inactifs et ne subissent aucun effet négatif. Ils peuvent être sujets à une activation ultérieure.

Suite à la tentative d'Activation générale, s'il y a lieu, les Chefs d'Armée peuvent se déplacer.

9.3 – Actions

Seules les unités non en Déroute dont les Chefs sont Activés ou qui sont Indépendantes peuvent se déplacer et combattre lors de la Phase d'opération du camp actif. Il faut faire tous les déplacements avant de commencer à résoudre les Combats. Lorsqu'un Combat est résolu, il n'est plus possible de faire de déplacements avec les unités du camp actif durant cette Phase d'opération.

10– Mouvement

10.1– Généralités

Une unité ou le Chef d'une Formation Activée peut utiliser ses PM pour se déplacer lors d'une Phase d'opération. Entrer et/ou traverser certains côté d'hex coûte un certain nombre de PM à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la Table des Effets du terrain.

Les unités peuvent se déplacer individuellement ou en Pile.

Le Mouvement se fait uniquement à travers les hex de Front, sans changer l'Orientation de l'unité. Une unité peut changer d'Orientation en dépensant +1 PM par sommet de hex si elle n'est pas en ZdC ennemie. Si elle est en ZdC ennemie, cela coûte +2 PM et elle doit faire immédiatement après un Test de réorientation (voir Table de réorientation).

Une unité peut se déplacer vers ses hex d'Arrière sans changer d'Orientation en effectuant un Recul volontaire. Ce Recul suit exactement toutes les règles de Recul du chapitre sur les reculs et consomme la totalité des PM de l'unité si ce faisant elle quitte une ZdC ennemie ou la moitié sinon. Un Recul volontaire peut également être entrepris par un FT ou un (des) Chef(s) Empilé(s) avec une ou des unités soumises à un Recul pour éviter de se retrouver seul(s) dans un hex.

Les PM d'une unité ne sont pas cumulables d'une Phase d'opération à l'autre et ne peuvent être transférés entre les unités. Le Mouvement d'une unité ou d'une Pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité. L'Empilement doit être respecté durant le Mouvement, pas seulement à la fin (voir cependant la règle d'Empilement pour les exceptions).

10.2– Mouvement des Chefs d'Armée

Les Chefs d'Armée ont des PM illimités. Ils se déplacent à travers tous les terrains (sauf les terrains Infranchissables pour l'Infanterie) et ne peuvent jamais entrer dans une ZdC ennemie libre d'unité amie.

10.3– Élimination des Francs-tireurs

Les FT non Empilés peuvent être Éliminés lors du Mouvement d'une unité ennemie. Pour ce faire, l'unité qui effectue son Mouvement et qui désire Éliminer un FT ennemi doit se placer de manière à exercer une ZdC sur le FT cible et consulter la Table. Le mouvement de l'unité cesse après l'obtention du résultat, peu importe l'issue.

Les Indiens ne peuvent pas être éliminés ainsi. Évidemment, les unités qui n'exercent pas de ZdC ne peuvent Éliminer les FT.

11– Combat

Les unités Régulières Commandées d'une Formation Activée (les Attaquants) peuvent, durant la Phase d'opération, attaquer les unités adverses adjacentes (les Défenseurs) situées dans un (ou plusieurs) hex de Front. L'attaque n'est jamais obligatoire. L'attaque est résolue, au choix de l'Attaquant, par Feu (Tir) OU par Assaut (Choc). Les Franc-Tireurs n'attaquent que selon leur mode particulier (11.9), ils ne peuvent ni faire Feu ni donner l'Assaut.

L'ordre de résolution des combats est à la discrétion de l'Attaquant. Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase d'opération. Cependant, les Défenseurs peuvent subir plus d'une attaque par phase (par exemple, un Attaquant peut faire Feu et un autre donner l'Assaut ou faire Feu immédiatement après).

11.1– Feu

Le Feu ou Tir consiste à concentrer des volées de plomb contre la ligne ennemie pour la désorganiser et éventuellement la décimer et la faire céder.

Une unité d'Infanterie peut faire Feu sur une cible au choix se trouvant dans un seul de ses hex de Front. La Cavalerie et les Irréguliers ne peuvent faire Feu.

Pour résoudre un combat par Tir, le joueur attaquant jette un dé sur la Table de Tir, applique les modificateurs et consulte le résultat. Les effets sur la cible sont administrés sur-le-champ.

Une cible peut être l'objet de plusieurs Tirs différents lors de la même phase d'opération.

Le Tir se résoud individuellement mais les unités Empilées peuvent se combiner, au choix de l'Attaquant. Lorsque la cible est une Pile, les effets sont répartis, s'il y a lieu, au choix du Défenseur.

Un « 1 » au dé, avant modificateur, puis 1 ou 2 sur un autre dé, indique qu'un Chef présent dans la Pile cible, choisi au hasard, est tué.

11.2– Assaut

L'Assaut représente une tentative soutenue de l'Attaquant pour briser la ligne adverse et occuper le terrain par le feu des mousquets, la pointe des baïonnettes et le choc des hommes.

Un ou plusieurs Attaquants dans la même Pile ou dans des Piles adjacentes peuvent donner l'Assaut contre un Défenseur ou une Pile de Défenseurs dans un hex de Front de tous les Attaquants. Une unité de cavalerie ne peut pas attaquer ainsi une unité ennemie située dans un terrain impassable pour elle. Un Défenseur ou une Pile de Défenseurs peut subir plus d'un Assaut lors de la même Phase d'opérations.

La marche à suivre est la suivante :

I) Le joueur déclare l'Assaut et désigne les Attaquants et le hex cible.

II) Le Défenseur peut faire Feu contre un des Attaquants (ou une Pile) selon la règle de Tir et en applique les résultats. Les FT ne tirent pas.

III) L'Attaquant fait la somme des PC de toutes les unités survivantes et totalise de même les PC des défenseurs.

IV) Le ratio Attaquant : Défenseur est obtenu (arrondi à l'avantage du Défenseur) et la Table d'Assaut est consultée.

V) Un dé est jeté et le résultat est référencé en fonction du Différentiel de moral et du Terrain occupé par le Défenseur. Certains modificateurs peuvent influencer la ligne et la colonne utilisée sur la Table (en partant du maximum de la table).

VI) Les résultats obtenus sont appliqués immédiatement.

11.3– Différentiel de moral

Faire la différence entre le FM de l'Attaquant et celui du Défenseur (prendre le FM le plus bas s'il y a plusieurs unités d'impliquées). Le résultat est le Différentiel de moral utilisé comme modificateur à l'Assaut.

11.4–Notes sur les Modificateurs à l'Assaut (voir table)

● **Flanc :** S'applique seulement si tous les Attaquants sont situés dans le Flanc et/ou l'Arrière du Défenseur.

● **Arrière :** S'applique si tous les Attaquants sont situés sur l'Arrière du Défenseur.

11.5– Résultats de l'Assaut

Les résultats de combat possibles sont les suivants, appliqués pour chaque camp dans l'ordre :

E : élimination de l'unité.

1 ou 2 : nombre de PC éliminés sur les unités impliquées. Le joueur est libre de répartir ses pertes sur ses unités en cause.

*** :** si l'unité concernée est de la Cavalerie déjà Désorganisée, elle est éliminée.

D : Désorganisation des unités. Toutes les unités impliquées sont Désorganisées.

R ou R2 : Recul d'un ou deux hex pour toutes les unités impliquées.

11.6– Recul

Le Recul est un mouvement exécuté par une unité ou une Pile tel que dicté par les résultats d'un Assaut, ou dans le cas du Recul volontaire, pour permettre à une unité de sortir d'une ZdC ennemie par un de ses hex d'Arrière.

Les unités Empilées ne peuvent reculer séparément. Exception : Les FT Empilés (seulement) peuvent stopper leur Recul volontaire dans tout hex franchi lors du Recul de la Pile dont ils font initialement partie. Pourtant, s'ils restent dans l'hex initial de l'assaut et que l'ennemi avance après combat, ils sont éliminés.

Le Recul post-Assaut est de 1 ou 2 hex selon le résultat obtenu et doit se faire vers un hex, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes : vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemie, hors d'un Flanc ennemi et dans un hex respectant l'Empilement. L'unité qui recule conserve son orientation initiale.

Une unité dont le Recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) dans les hex adjacents ou de terrains qui lui sont impassables est éliminée.

Une unité qui recule dans un hex dans une ZdC ennemie ou dans un Flanc ennemi doit consulter la Table de Recul.

Une unité qui recule dans un hex où l'Empilement serait interdit force le Recul des unités déjà en place pour permettre à l'unité qui reculait originalement d'occuper le hex en question (ce qui pourrait cependant forcer l'unité à consulter ce faisant la Table de Recul). L'unité ou la Pile déplacée est automatiquement Désorganisée.

Ce nouveau Recul peut entraîner d'autres Reculs en chaîne. Les règles normales de Recul s'appliquent intégralement à ce Recul forcé, en plus de la Désorganisation automatique.

Le joueur est libre d'éliminer une unité, en l'empêchant de reculer, plutôt que d'effectuer des Reculs supplémentaires.

11.7– Avancée

Une des unités ou Piles victorieuses, dans le cas d'un Recul ou d'une élimination de l'adversaire, en Attaque ou en Défense durant un Assaut, peut entrer dans le (ou un des) hex ainsi devenu vacant et ce, sans égard au Terrain ou à la ZdC ennemie mais en respectant l'Empilement et l'Orientation. Une avancée à travers un Ruisseau escarpé provoque la désorganisation des unités qui avancent. L'Avancée est limitée à ce seul hex même si le Recul est de deux hex. Le choix d'avancer est libre mais se fait immédiatement et avant toute autre action.

11.8 – Mort des Chefs

Un Chef est éliminé quand les unités avec lesquelles il est Empilé sont éliminées entièrement ou sur des résultats particuliers sur certaines Tables. Les Chefs éliminés sont remplacés par des Aides de camp (2.2).

11.9 – Franc-Tireurs (FT) et Irréguliers

Les FT **et** les Indiens peuvent utiliser la Table de Franc-Tireurs contre une Pile ennemie située à deux hex. ou moins, sans égard au Terrain en cause (un hex. si l'ennemi est dans une redoute). Cette Table s'emploie en lieu et place d'un Tir ou d'un Assaut.

12 – DÉSORGANISATION ET DÉROUTE

La Désorganisation et la Déroute peuvent affecter une unité suite à une variété de raisons indiquées dans les règles appropriées.

12.1 – Désorganisation

Une unité Désorganisée reçoit un marqueur Désorganisation. Être Désorganisée gène le tir et l'élimination des FT mais pas l'assaut. Par contre, une unité Désorganisée qui subit une nouvelle Désorganisation pour quelque raison que ce soit doit subir un test de Déroute.

Les marqueurs Désorganisation sont retirés lors de la Phase de Ralliement, si l'unité désorganisée se trouve à ce moment hors de ZdC ennemie.

12.2 – Déroute

Une unité en Déroute ne peut pas faire d'Action lors de la Phase d'Opérations. Elle n'exerce plus aucune ZdC et n'a plus de Front ni de Flanc. Tout mouvement autre que le Mouvement de Déroute lui est interdit.

Une unité en Déroute qui subit un résultat Désorganisé doit immédiatement faire un Mouvement de Déroute.

12.3 – Mouvement de Déroute

Dès qu'une unité déroute, et ce à tout moment durant le tour, elle doit faire immédiatement un Mouvement de Déroute de trois hex., sans égard au Terrain, sauf s'il est Infranchissable pour l'unité.

Ce Recul (qui en suit toutes les règles) doit se faire vers l'Abri Ami le plus proche spécifié par le scénario.

Exception : *une unité en Déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'Empilement sauf dans le dernier hex, ce qui peut forcer la Déroute d'un hex. supplémentaire au besoin. Les unités ainsi traversées sont Désorganisées au passage (voire même forcées de faire un Test de Déroute si elles sont déjà Désorganisées).*

Une unité en Déroute qui ne peut reculer d'au moins trois hex est éliminée. Les unités Empilées en Déroute ne peuvent se désempiler. Une unité qui sort de la carte est éliminée.

Les Chefs et les FT Empilés avec un ou des unités effectuant un Mouvement de Déroute peuvent choisir de les accompagner comme lors d'un Recul, éventuellement en s'arrêtant en route. Un chef traversé par une unité de sa formation en déroute peut choisir de l'accompagner.

11.4 – Test de Déroute

Un Test de Déroute s'effectue individuellement pour chaque unité visée en jetant un dé sur la Table de Test de Déroute et en appliquant le résultat.

Pour éviter la perte de PC possible, un joueur peut toujours choisir de mettre l'unité en Déroute sans tenter sa chance sur la Table.

11.5 – Ralliement

A la Phase de Ralliement, les unités de chaque camp en Déroute et non en ZdC effectuent un Test de Ralliement en consultant la table correspondante. Ce test est obligatoire. C'est le joueur qui a l'Initiative qui exécute la Phase de Ralliment en premier.

Si le résultat indique « Déroute », l'unité doit immédiatement faire un Mouvement de Déroute. Si le résultat est « Ralliement », le marqueur Déroute est retiré et le joueur doit donner une Orientation à l'unité.

Les unités en Déroute et dans la ZdC ennemie au début de la Phase de Ralliement doivent automatiquement faire un Mouvement de Déroute.

13 – SCÉNARIOS

13.1 – Carillon 1758 [C]

SCÉNARIO 1 : Ils combattirent comme des lions...

Le scénario dure quatre tours de 12h00 à 15h00.

● **Placement Français :**

– Compagnie de Volontaires Duprat	0710
– La Sarre	0609
– Languedoc et Bourlamarque	0608
– 2/Berry et Montcalm	0607
– Royal Roussillon	0706
– Guyenne	0806
– Béarn et Levis	0905
– La Reine	1006
Compagnie Royale de la Marine	1106
Compagnie Royale de la Marine et Florimond	1206
Milice	1305

Orientation des unités au choix du joueur.

Pas de renforts français.

***Note** : Le 1/Berry n'est pas utilisé pour ce scénario.*

Abri ami vers le bord est derrière le fort Carillon (marquage bleu sur la carte).

● **Placement Anglais**

– Rangers	0805
– Rangers et 1NY	0704
– Marins et Bagley	0603
– Marins et William	0505
– Marins et Patridge + Preble	0406
– 80 Light et Doty	0407
– 80 Light et Ruggle	0408
– 1/42 Highlanders et Grant	0703
– 2/42 Highlanders	0604
– 46 Foot	0504
– 55 Foot et Donalson	0405
– 44 Foot	0305
– 4/60 Royal American	0306
– 1/60 Royal American et Haviland	0307
– 27 Foot	0308

Orientation des unités au choix du joueur.

Abri ami par la zone d'entrée (marquage jaune sur la carte).

Renforts anglais.

Le général Abercromby arrive à 12h00 (premier tour du scénario) durant la phase de commandement, par n'importe quel hex de la zone d'entrée. Au premier tour de jeu aucune formation anglaise n'est commandée. Pour s'activer et agir chaque chef doit utiliser les règles standards mais en cas d'échec, il faut tirer sur la table d'impulsivité.

● **Conditions de victoire**

L'Anglais gagne s'il occupe un hex. de fortifications à la fin du jeu sinon le Français gagne.

SCÉNARIO 2 : Ticonderoga

Le scénario dure 10 tours de 10h00 à 19h00.

● **Placement Français :**

Comme pour le scénario 1 avec en plus :

– Artillerie de marine dans le Fort Carillon

– Le 1/Berry qui est une unité indépendante.

Le Français place ses unités n'importe où derrière la ligne d'abatis. Il inscrit leur position sur une feuille de papier et ne les pose sur la carte que lorsqu'une unité anglaise arrive dans l'hex adjacent, ou qu'il le souhaite.

Pas de renforts français.

Déroute vers le bord est derrière le fort Carillon (marquage bleu sur la carte).

● **Placement Anglais :**

Aucune unité ne commence le scénario sur la carte.

Renforts anglais.

Tous les renforts arrivent par un hex. de la zone d'entrée indiquée en jaune entre les deux routes des hex. 0106 à 0201. La formation est commandée lors de son tour d'arrivée.

– Tour 1 (10h00) : Eclaireurs et Avant-Garde. Formation de Preble (6 unités) et les sept unités de Francs-Tireurs (Rangers, Marins et 80 Light).

– Tour 2 (11h00) : Les trois brigades de réguliers de Grant (3 unités), Haviland (3 unités) et Donaldson (2 unités).

– Tour 3 (12h00) : Abercromby.

– Tour 4 (13h00) : L'Arrière-Garde. Formation de Lyman (7 unités) et l'artillerie sur bateaux.

Conditions de victoire

Les même que pour le scénario historique.

Options possibles pour équilibrer la partie

● **1– Pour aider l'Anglais**

Les canons arrivent automatiquement à 13h00.

Abercromby est présent dès le premier tour (10h00).

● **2– Pour aider le Français**

Pas d'artillerie du tout (pas de tirage sur la table)

Durcir les conditions de victoire : deux hexs de fortifications à capturer, une donne un match nul.

● **Règles spéciales**

Artillerie sur les bateaux

Historiquement, le camp anglais dispose d'une unité d'artillerie qui arrive en jeu sur des bateaux et peut débarquer dans un hex non marécageux sur la rive opposée au fort, pour tirer. Au tour de 13h00 ou plus tard au choix, avant le premier tirage d'initiative, l'Anglais jette un dé sur la table.

Fortifications françaises

Les deux jours précédant la bataille, les troupes françaises préparèrent de véritables

TABLEAU D'ARRIVEE DE L'ARTILLERIE	
Dé	**Résultat**
1-3	Succès, le convoi est passé avec des pertes. Au tour suivant, une artillerie est disponible dans l'hex. 0416.
4-5	Echec total, le convoi a fait demi-tour. Aucune artillerie ne sera disponible de la partie.
6	Délais dans les mouvements du convoi, retirer sur la table au tour suivant.

Notes
Si une artillerie est disponible, elle suit les règles standards, mais reste immobile jusqu'à la fin du jeu.

fortifications pour repousser les Anglais. Les murs en rondins étaient renforcés d'abatis, tronc d'arbres et broussailles mis en tas devant pour gêner la progression et l'assaut des Anglais.

Toute unité pénétrant dans un hex d'abatis est automatiquement désorganisée, à l'exception des FT. Une unité déjà désorganisée ne subit pas d'autre désagrément. Pour simuler l'effet de la pente et des abatis, tout assaut sur les fortifications à partir d'un hex d'abatis subit un décalage d'une colonne vers la gauche sur la table.

De plus toute unité située dans un hex de fortification n'a plus de flancs et d'arrière sur les côtés de fortifications faces à l'ennemi.Enfin, les zones de contrôle ne s'étendent pas d'un abatis vers un hex de fortification, ce qui signifie que le mouvement dans les fortifications n'est pas gêné et qu'il est toujours possible de s'y réorganiser.

Fort Carillon

Le Fort Carillon est bâtit en pierre et solidement défendu par de l'artillerie, cependant il est trop petit pour accueillir une unité française. Il est composé de trois hexagones qui sont interdits à toute unité pour l'ensemble du jeu. Une unité d'artillerie est présente dans le Fort, elle est immobile mais peut tirer comme indiqué dans les règles.

Impulsivité des chefs anglais

En suivant les règles, lorsqu'un chef n'est pas commandé, le joueur peut choisir de tenter une activation en tirant un dé contre sa valeur d'activation.

Si l'activation est réussie, le chef peut activer ses unités comme s'il était commandé, sinon et si c'est le joueur anglais, il tire obligatoirement sur la table d'impulsion, au lieu de suivre la règle standard. La table indique l'action à suivre mais le joueur possédant les unités la met en œuvre de façon la plus logique, à son avantage.

13.2 – Les Plaines d'Abraham 1759 (version historique) [A]

La bataille des Plaines d'Abraham, le 13 septembre 1759, est l'apotéose du siège de Québec par le général Wolfe. Seule véritable bataille rangée de toute la Guerre de Sept ans au Canada, elle se solda par la déroute complète des troupes de Montcalm au terme de ce qu'on a appelé « la journée des fautes ». Cette défaite coûta aux Français la ville de Québec.

TABLEAU D'IMPULSIVITE DES CHEFS ANGLAIS	
Dé	**Actions**
1-2	Recul de toutes les unités de la formation d'un ou deux hex., au choix du joueur mais en évitant les sur empilements (les unités qui sortent de la carte sont éliminées).
3-4	Toute la formation reste inactive, pas de mouvements, ni de combats.
5-6	Toutes les unités avancent au maximum de leur mouvement vers l'ennemi le plus proche en nombre d'hex. ou vers Fort Carillon s'il n'y a pas d'ennemi sur la carte.

Modificateurs
Provinciaux – 1
Réguliers + 1
+ 3 avant le premier combat ami ou enemi de la partie (élimination de FT, tir ou assaut)

La partie débute à 10h et se termine après le tour de 14h (5 tours). Le Français a l'Initiative au tour de 10h et remporte les égalités lors de la Phase d'Initiative des tours subséquents.

L'Abri Ami pour les Anglais est L'Anse au Foulon (hex 0315).

L'Abri Ami pour les Réguliers français (sauf le corps de Bougainville) est 2001 (menant vers le pont de bateaux à travers la St-Charles), tandis que les autres unités peuvent aussi utiliser 2008 à 2012 (vers les portes de Québec). Le corps de Bougainville ne peut qu'utiliser la rangée 0101 à 0115 comme Abri Ami.

● Placement

L'Orientation des unités est au choix des joueurs.

Le placement anglais se fait en premier :

Unité (Formation)	Hex
– 35th (Droite)	1113
– Louisbg Gr. (Droite)	1112
– 28th (Droite)	1112
– 43rd (Centre)	1111
– 47th (Centre)	1110
– 78th (Centre)	1109
– 58th (Gauche)	1108
– 15th (Gauche)	1008
– 2/60th (Ind.)	0907
– 3/60th (Ind.)	0807
– 48th (Ind.)	0911
– Light Infantry (Ind.)	0315

Wolfe et Murray se placent chacun avec une unité du Centre (ou avec la même).

Towshend est avec une unité de la Gauche et Monckton, de la Droite.

Le placement français se fait ainsi :

Unité (Formation)	Hex
– Montréal (Gauche)	1413
– Royal-Rousillon (Gauche) + FT	1412
– Guyenne (Centre) + FT	1411
– Béarn (Centre) + FT	1410
– Languedoc (Droite) + FT	1409
– La Sarre (Droite) + FT	1408
– Québec (Gauche)	1407
– Abenakis (Ind.)	1106
– Hurons (Ind.)	0905

Montcalm se place avec une unité de la Gauche, de même que Beauchâtel. St-Ours va au Centre et Sénézergues avec la Droite.

● **Conditions de victoire**

La partie se termine immédiatement par une victoire française complète si l'Anse au Foulon (hex. 0315) est occupée par une unité Régulière française. De même, l'anglais obtient une victoire complète immédiate dès qu'ill occupe l'hex. 2001.

Autrement, à la fin de la partie, faire le calcul des Points de victoire de chaque camp de la façon suivante :

Anglais
– Pour avoir mis l'armée française en Déroute : 2 points
– Pour la mort de Montcalm : 1 point
– Pour chaque PC Régulier français éliminé : 1/2 point.

Français
– Pour avoir mis l'armée anglaise en Déroute : 2 points
– Pour la mort de Wolfe : 1 point
– Pour chaque PC anglais éliminé : 1 point.

Faire la différence entre les points Anglais et Français :

Différence	Résultat
4 ou +	Victoire complète anglaise
2 ou 3	Victoire partielle anglaise
– 1 à 1	Victoire partielle française
2 ou –	Victoire complète française

Une armée est en Déroute lorsqu'à tout moment du tour, tous ses Réguliers sont en Déroute, Éliminés ou à plus de 8 hex. de l'hex. 1509. Dès qu'une armée est en Déroute, l'armée adverse ne peut plus être mise en Déroute. Le corps de Bougainville ne fait pas partie de l'armée française aux fins de la Déroute.

Renforts

Seul le Français peut recevoir des renforts en cours de partie.

Corps de Bougainville (via la rangée 0101 à 0115) :
– Bougainville
– La Roche-Beaucourt
– Bougainville 1
– Bougainville 2
– Duprat
– De Repentigny

Milice de Vaudreuil (via 1901 ou 2001) :
Vaudreuil
Milice 1 à 4

Garnison de Québec (via 2008 à 2012) :
Garnison 1 à 10

● **Règles spéciales**

I) Parce qu'il sentait qu'il n'avait pas le choix ou, selon certains, par précipitation injustifiée, Montcalm pris l'initiative d'avancer au contact de la ligne anglaise dès 10h alors qu'à peine 50% de ses effectifs potentiellement disponibles étaient sur les Plaines. Pour tenir compte de cette hâtise d'en découdre avec Wolfe, tous les Réguliers français doivent mettre au moins une unité anglaise dans leur ZdC durant la Phase d'Opération du tour de 10h et soit faire Feu ou donner l'Assaut.

II) Montcalm avait fait incorporer directement dans les bataillons Réguliers des Canadiens sans entraînement suffisant. Ces hommes se battirent à leur manière, comme Francstireurs, dès que l'occasion se présentât. Ceci eut pour effet, selon nombre d'observateurs, de jeter la confusion dans les rangs des Régu-

TABLEAU DES RENFORTS FRANCAIS

Ces unités entrent selon l'horaire et les probabilités suivants :

Tour	Dé	Unités
11h	2 ou –	1 unité de Bougainville, au choix.
12h	3 ou –	2 unités de Bougainville, au choix
13h et 14h	4 ou –	3 unités de Bougainville, au choix
13h et 14h	3 ou –	3 unités de Vaudreuil, au choix
13h et 14h	1 ou –	1-6 unités de la Garnison (jeter un dé), si Vaudreuil est arrivé ou s'il arrive aussi ce tour.

Jeter le dé pour les Formations en renfort tant qu'il en reste disponible pour l'entrée.

liers qui ne s'attendaient pas à avoir littéralement dans les jambes ces Canadiens couchés au sol pour recharger leur mousquet. Pour simuler cet effet de Désorganisation sur l'armée de Montcalm au moment de l'assaut initial, mettre un marqueur Désorganisation sur tous les Réguliers Empilés avec un FT qui entrent en ZdC ennemie. Ces FT Empilés avec des Réguliers au début de la partie doivent demeurer Empilés au moins jusqu'au premier contact de leur Pile avec une ZdC ennemie. Après, ils sont libres de rester Empilés ou non.

III) Wolfe avait donné ordre à ses soldats de charger leur mousquet en double pour causer plus d'impact à la première volée. Utiliser le modificateur de +1 au Tir lors du tour de 10h.

IV) Puisque l'honneur et la gloire étaient particulièrement importants aux yeux des deux Chefs d'armée en présence et que rester à l'écart de la ligne de feu aurait été déshonorant, Wolfe et Montcalm doivent être empilés avec une unité de leur choix située le plus près d'une unité ennemie soit à la fin de la Phase d'pération ou à la fin de la Phase de mouvement des Chefs d'Armée. Si une situation survient et qu'ils n'ont pas répondu à cette exigence à l'un ou l'autre de ces moments durant un tour, ils sont immédiatement éliminés.

13.3 – Les Plaines d'Abraham 1759 (Version libre) [A]

Cette variante permet aux deux camps de manoeuvrer différement et d'agir sans contraintes historiques. L'Anglais peut tenter d'agir plus décisivement plus tôt en attaquant les Français alors qu'ils ne sont pas encore déployés complètement et les Français peuvent attendre leurs renforts plutôt que d'attaquer prématurément.

La partie débute à 8h et se termine après le tour de 16h (9 tours).

Les abris sont les mêmes que pour le scénario 13.B.

Le français remporte les égalités lors de la détermination de l'Initiative.

● Placement

Anglais

Toute l'armée de Wolfe se place à trois hex. maximum de 0412, au choix.

Français

I) Le joueur français doit d'abord décider s'il utilisera les troupes canadiennes comme FT ou comme milice. S'il les utilise comme FT, il reçoit les 5 unités de FT comme pour le scénario historique qu'il doit Empiler avec les régiments de réguliers. La règle spéciale 13.Bii s'applique alors telle quelle. S'il choisit plutôt de les utiliser comme milice, il échange les 5 FT canadiens pour l'unité de milice « Canadiens ».

II) Le joueur français fait une pioche constituée de Montréal, Royal-Rousillon, Guyenne, Béarn, Languedoc, La Sarre et Québec (plus la milice Canadiens, s'il a choisit à l 'étape précédente de ne pas utiliser de FT). Il tire au hasard quatre pions de la pioche qu'il place à trois hex. maximum de 1709. Moncalm est placé avec n'importe quelle de ces unités. Il est libre d'ajouter à toute unité d'une Formation le Chef correspondant. Les Abenakis et Hurons se placent dans n'importe quel hex de Buisson ou de Bois à deux hex maximum de la Côte Ste-Geneviève (la côte parallèle au Fleuve qui passe au sud du Faubourg St-Roch).

● Renforts

Les Anglais n'ont pas de Renforts.

Les Français reçoivent :

Tour	Renforts
9h	Reste de la pioche.
11h, 12h et 14h	Voir le scénario historique 13.2

● Règles spéciales

Seule la règle 13.Biv s'applique à la version libre, à moins que le Français ait choisi l'option d'utiliser les FT auquel cas 13.Bii s'applique aussi.

● Conditions de victoire

Voir celles de la version historique.

13.4 – Sainte-Foy 1760 [S]

Les français, regroupés sous le commandement de Lévis, reviennent à Québec en avril 1760 pour tenter de reprendre la ville, tenue par l'armée affaiblie de Murray qui y passa un hiver assez éprouvant.

Lévis pris position à l'ouest de la ville et exactement comme Montcalm l'eût fait l'année précédente, Murray cru bon d'attaquer les assaillants en premier.

La bataille, intense, dura plusieurs heures et Murray dût se replier en bon ordre dans la forteresse. Lévis assiègea donc la ville et après quelques jours se retira à son tour vers Montréal lorsque des bateaux anglais arrivèrent dans le port avec des ravitaillements et des renforts. La Nouvelle-France allait bientôt capituler.

La bataille dure 6 tours (de 8h à 14h).

L'Anglais a l'Initiative au tour 1 et remporte les égalités au dé aux tours suivants.

L'Abri ami des français est le bord ouest de la carte et l'Abri ami des anglais est le bord est. Une unité en Déroute qui sort de la carte peut revenir par son Abri ami en obtenant un résulat du dé égal ou inférieur à son FM lors de la phase de Ralliement. Elle n'est pas considérée Éliminée aux fins des Conditions de victoire si elle ne parvient pas à revenir en jeu ainsi.

● Placement

L'Orientation des unités est au choix des joueurs.

Français

Unité (Formation)	Hex
– Berry/2 (Centre)	0308
– Marine/1 (Centre)	0307
– Marine/2 (Centre)	0306
– Berry/3 (Centre)	0309
– Royal-Rousillon (Droite)	0311
– Grenadiers 1 (Droite)	0413
– Guyenne (Droite)	0310
– La Sarre (Gauche)	0205
– Grenadiers 2 (Gauche)	0405
– Béarn (Gauche)	0305
– Dragons (Ind.)	0312
– Hurons (Ind.)	0107

Montreuil se place avec la Gauche, Bourlamarque avec la Droite, La Pause avec le Centre et Lévis avec l'un ou l'autre de ses Chefs de formation.

Anglais

Unité (Formation)	Hex
– 15th (Droite)	0706
– 58th (Droite)	0708
– 2/60th (Droite)	0707
– 48th (Droite)	0707
– Light (Droite)	0505
– 28th (Gauche)	0711
– 47th (Gauche)	0710
– 43rd (Gauche)	0709
– 78th (Gauche)	0712
– Rangers (Gauche)	0512
– Volunteers (Gauche)	0513
– 35th (Réserve)	0907
– 3/60th (Réserve)	0908

Burton se place avec la Droite, Fraser avec la Gauche, Young avec la Réserve et Murray avec l'un ou l'autre de ses Chefs de Formation.

● Conditions de victoire

Les PV sont comptabilisés ainsi :

Pour chaque PC ennemi éliminé	1 PV
Pour chaque Chef ennemi éliminé	1 PV
Pour chaque Redoute contrôlée	1 PV

La redoute en 1311 appartient aux anglais au début de la partie. Les autres redoutes n'appartiennent à personne. Un camp contrôle une redoute s'il l'occupe ou s'il est le dernier à l'avoir occupée.

Si un camp obtient 2 fois ou plus de PV que son adversaire à la fin du jeu, il remporte une victoire complète. S'il a plus de PV mais moins de 2 fois plus, il obtient une victoire partielle. Si le nombre de PV est égal, l'Anglais remporte une victoire partielle.

● Renforts

À 9h, le joueur français peut faire entrer Languedoc, La Reine et Montréal par le chemin de Ste-Foy. Ils sont Commandés durant ce tour sans égard à la présence de Chefs.

● Règles spéciales

Aucune.

Pour toute question ou commentaire concernant ce jeu, n'hésitez pas à contacter Benoit Larose par courriel à benoitl33@yahoo.fr.

Remerciements à Dominique Blain et Philippe Germain pour les tests et précieux commentaires ainsi qu'à Véronique et Anne-Marie pour leur patience. ❐

Suite de la page 30

Après 15h00, seule la colonne de gauche formée des 42th et 46th Foot va ignorer les ordres et continuer l'assaut. Jusqu'à 17h00, les Ecossais du 42th : les Black Watch, aidés de grenadiers anglais, vont tenter d'atteindre les retranchements français, en remontant constamment à l'assaut malgré les pertes. Une seule fois, quelques Highlanders vaillants réussiront à franchir le parapet pour se faire immédiatement repoussés par les grenadiers français. Seul le manque de munitions arrêtera les Ecossais qui auront subit plus de 65% de pertes.

Vers 17h00, Abercromby décide la retraite qui sera effective vers 18h00. Le dernier rideau de voltigeurs disparaît vers 19h30. De nombreux blessés seront abandonnés, mais les régiments français trop épuisés par leur journée ne poursuivront pas l'ennemi. Les pertes de l'armée anglaise atteindront presque 2 000 hommes sur 17 000, soit 11%, face aux pertes françaises de 500 sur 4 000, soit 13%.

L'incroyable victoire française de Carillon à 1 contre 4 sera le dernier vrai succès français sur le continent américain.

La bataille des Plaines d'Abraham

Si l'année 1759 va être pour les Anglais l'Annus Mirabilis de cette guerre de Sept Ans en Amérique, l'été 1759, avec la prise de Québec, en est le zénith. Pourtant, lorsque la grande flotte transportant les 8 500 soldats de Wolfe jette l'ancre dans le chenal au nord de l'île d'Orléans le 21 juin, la tâche monumentale de prendre par la force la plus grande forteresse du continent parait immense. En septembre, malgré un siège pénible et démoralisant pour la population, les bombardements incessants et la destruction générale de la ville et des villages de la région, Québec tient bon et Wolfe n'a toujours pas réussi à détruire l'armée de Montcalm qui en garde les accès, solidement retranchée sur la côte de Beauport. Wolfe tente alors le tout pour le tout et ordonne à ses brigadiers d'embarquer 3 600 hommes pour une expédition en force sur la rive nord du St-Laurent.

Dans la nuit du 12 septembre, les hommes de sept régiments d'habits rouges débarquent au lieu dit l'Anse au Foulon, à environ 3 km à l'ouest de la ville, au pied d'une falaise abrupte en haut de laquelle mène un petit sentier oublié, dont Wolfe a apprit l'existence par la bouche d'un anglais, prisonnier à Québec l'année précédente. Les Highlanders ayant rapidement maîtrisé les sentinelles françaises en haut de la falaise et réduit la batterie de Samos située tout près, Wolfe peut dès 8 heures aligner ses troupes sur le plateau ondulant connu sous le nom des Plaines d'Abraham, parcouru des chemins de Sillery et de Ste-Foy débouchant respectivement sur les portes St-Jean et St-Louis de la ville fortifiée.

Montcalm, ayant finalement eu vent des événements, dépêche en vitesse ses réguliers vers les Plaines et a la surprise de voir les Anglais « là où ils ne devaient pas être », ce qui l'abat complètement. À 10 heures, tous ses réguliers étant en ordre de bataille sur les Buttes à Neveu, et malgré l'absence d'une partie de ses auxiliaires, il décide d'attaquer. Cette décision, lourde de conséquences, va précipiter le résultat de la bataille sans donner d'avantage réel à Montcalm. En effet, les hommes de Wolfe essuient depuis tôt le matin un feu dispersé mais harcelant de la part des francs-tireurs canadiens et Indiens qui sont embusqués sur les flancs du plateau. Les brigadiers ayant eu du mal à garder l'ordre des troupes, Wolfe s'est résigné à autoriser les hommes à se coucher au sol pour se protéger contre les balles qui sifflent à leurs oreilles. La ligne française, en partie sur les hauteurs à l'ombre des remparts, est en excellente position pour se replier à l'abri en cas de besoin et domine le terrain. Wolfe n'a pas ce luxe avec la falaise à droite, un escarpement infesté de francs-tireurs à gauche, Montcalm devant et le corps de Bougainville, environ 3 000 hommes, qui menace de déboucher sur ses arrières à tout moment. Malgré sa position avantageuse et le temps qui joue en sa faveur, Montcalm craint que Wolfe puisse s'incruster si près des murs de la ville dans des tranchées improvisées sans être capable de l'en déloger. Comme ses hommes montrent des signes d'impatience pour se battre, il ordonne de charger la ligne anglaise. Les 4 800 soldats français s'élancent sur un nombre comparable d'anglais fins prêts à recevoir le choc. Les francs-tireurs canadiens, que Montcalm a incorporé à ses régiments réguliers se jettent au sol pour recharger leurs armes, ce qui a comme effet de briser l'ordre français, déjà passablement défait, par l'impétuosité de certaines unités. Les habits rouges, en deux lignes bien disciplinées et ayant reçu l'ordre de ne tirer qu'au dernier moment, comblent les pertes dans leurs rangs, ajustent leur Brown Bess et font feu à l'unisson, « tel un coup de canon ». La décharge, doublée à la demande expresse de Wolfe, brise l'ensemble de la ligne française : la déroute est générale. L'armée française se replie dans le chaos vers la ville et vers Beauport au-delà du pont de bateaux de la rivière St-Charles. Les Canadiens et Indiens couvrent avec succès momentanément la fuite des réguliers et c'est à ce moment que Montcalm est atteint mortellement. Il parvient avec l'aide de ses officiers à rentrer dans la ville où il meurt le lendemain matin. Wolfe reçoit aussi d'un franc-tireur un coup fatal et il expire sur le champ de bataille avec la satisfaction de voir l'ennemi en déroute. Bougainville apparaît avec son avant-garde sur le chemin Ste-Foy vers 11 heures, mais renonce à livrer bataille en constatant la situation.

Au total, après à peine plus d'une heure de bataille, les Anglais comptent environ 600 tués, blessés ou manquant et les Français, entre 900 et 1 200 ; les estimes variant beaucoup. Ce qui est incontestable, c'est que cette première bataille rangée de la guerre de sept ans en Amérique, bien que très courte, a comme conséquence directe de faire perdre aux français le lieu stratégique premier du continent et, dès l'année suivante, l'ensemble de la colonie.

La bataille de Sainte-Foy

Lévis, ayant passé l'hiver 1759-60 à rassembler les troupes dispersées dans la colonie, et à les agglomérer à celles provenant de la retraite de Québec, il estime pouvoir reprendre la cité dès que la navigation sur le St-Laurent sera praticable. Il embarque à Montréal le 20 avril avec près de 7 000 hommes et grossit son armée des garnisons retranchées récupérées en route sur les rives du fleuve. Lévis débarque le 26 à St-Augustin, 30 km en amont de Québec, avec près de 9 000 hommes. De son côté, Murray, qui a succédé à Wolfe, a trouvé l'hivernation dans les murs de Québec fort pénible avec la maladie, l'inconfort et les privations qui ont affaibli ses troupes. Au sortir de l'hiver près de la moitié des soldats sont hors de combat : imaginons les Highlanders en kilt devant rester stoïques par -25 degrés... Une « petite guerre » contre des partis de coureurs des bois, harcelant les patrouilles anglaises dans la contrée, a par ailleurs rendu les troupes assez tendues et nerveuses. Murray, qui a vent des préparatifs de Lévis pour marcher sur Québec, place des détachements à divers postes en amont de la ville et attend. Lorsqu'il apprend de la bouche d'un soldat français transi, repêché du fleuve agrippé à un morceau de glace dérivant avec le courant, que Lévis est déjà à Ste-Foy, il sort son armée à la rencontre du français. Murray, comme Montcalm l'année précédente, ne considère pas comme viable la stratégie de subir un siège passivement, il choisit d'aller au devant de l'ennemi avec près de 3 900 soldats anglais valides. Le gros des troupes de Lévis débouche à peine sur le chemin Ste-Foy lorsque Murray saisit l'occasion d'attaquer, quasiment au même endroit que Montcalm à l'automne précédent. La ligne française, composée de quelques 6 000 français, n'est pas encore totalement formée quand Murray ordonne l'assaut.

La neige et le terrain en pente gênent l'attaque. L'aile droite anglaise a fort à faire pour déloger les grenadiers français du moulin Dumont, qui change successivement de main plusieurs fois. À gauche, des mêlées confuses tourbillonnent violemment, dans le but de contrôler deux blockhaus inachevés et une éminence de terrain juste au nord de l'Anse au Foulon. La bataille dure plus de deux heures, au terme desquelles les hommes de Murray faiblissent considérablement. Aux replis tactiques succèdent des retraites plus substantielles : « *Fall back !* », « *Damn it, what is falling back but retreating ?* », répond un Écossais à Fraser. Puis, soudainement, la déroute emporte le gros de l'armée britannique. Les anglais rentrent dans Québec avec 1 100 hommes de moins qu'au début de la bataille. L'armée de Lévis, ayant subit 833 pertes, s'approche de la forteresse tant bien que mal, malgré la fatigue et la « slush », boue mêlée de neige mouillée qui tapisse le terrain. Un siège en règle s'amorce. Lévis tente de percer l'enceinte, qui résiste, faisant taire ceux qui avaient estimé dans le passé que les murs étaient trop en ruine pour subir un assaut. Le gel au sol empêche le creusement de tranchées ou de mines et Lévis rage : si près du but! Sa chance de prendre Québec se résume alors à l'espoir de voir arriver en premier un convoi français en rade de la ville. Jusqu'au début mai, ses hommes assiégent la forteresse sous le feu des anglais retranchés. La température se réchauffe, permettant le creusement d'abris. Puis, le 9, un vaisseau apparaît dans le bassin du port. L'étendard britannique qu'il arbore détruit l'espoir de Lévis et soulage Murray. Québec restera aux mains des anglais pour toujours.

Lévis battit clairement Murray sur le champ de bataille, mais les deux armées méritent incontestablement tous les honneurs. Malheureusement, cette valeureuse victoire reste insuffisante pour changer le cours de la guerre et Lévis retraite de nouveau sur Montréal où Murray le rattrape, de concert avec Amherst venu du lac Ontario. Finalement, Vaudreuil capitulera le 8 septembre 1760 : l'heure de la conquête a sonnée. ❑

Nord

Côte de Ste Geneviève

Moulin Dumont

Bois de Sillery

Chemin de Sillery

Chemin Ste-Foy

Plaines d'Abraham

Redoute de Wolfe

Fleuve St-Laurent

Anse au Foulon

Rivière St-Charles

Hopital général

Maison Borgia

Buttes-à-neveu

Porte St-Louis

Porte St-Jean

Faubourg St-Roch

Redoute de Wolfe

Niveau 0 | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 | Redoute | Côte (Haut / Bas)

Route | Habitations | Mur d'enceinte | Ruisseau escarpé

Forêt | Buisson | Fleuve | Ruisseau

Note : les niveaux sont donnés à titre indicatif et n'influent pas sur le jeu. Seules les côtes le font.

1	2	3	4	5
8h00	9h00	10h00	11h00	12h00

6	7	8	9
13h00	14h00	15h00	16h00

Service cartographique de *VaeVictis*

Batailles des PLAINES d'ABRAHAM (1759) et de STE FOY (1760)

© VaeVictis - Histoire & Collections 2008. Infographie Didier BOURGEOIS

Rivière de la Chute

Fort Carillon

Lac Georges

Route | Ville | Fort | Marécage | Niveau 0 | Niveau 1 (Fortification)

Forêt | Abatis | Fleuve | Ruisseau | Niveau 2 | Côte (Haut / Bas)

1 10h00	**2** 11h00	**3** 12h00
4 13h00	**5** 14h00	**6** 15h00
7 16h00	**8** 17h00	**9** 18h00

Service cartographique de *VaeVictis*

Batailles de FORT CARILLON (1758)

Nord

Vers le
lac Champlain

Fort Carillon